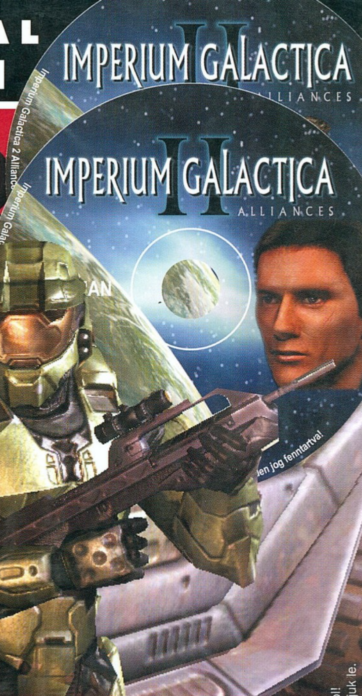
MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKKAL
IMPERIUM GALACTICA II

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ ÉRTÉKES NYEREMÉNYEK

BOTRÁNY
HALF-LIFE 2

17 JÁTÉKTESZT

HALO
COMMANDOS 3
HOMEWORLD 2
C&C ZERO HOUR
AOM: THE TITANS
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

ATHLON 64 FX TESZT



EGY GYŰRŰ MIND FELETT...
KALANDOZÁS KÖZÉPFÖLDÉN

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!
Jelen számunkhoz az IG2 első két CD-jét adjuk. Ezek önállóan játszhatók. A 3.-4. CD-t a 2003/12-es Gamerben adjuk le.

2003 / 11



JÁTSZHATÓ DEMÓK: Worms 3D • Freedom Fighters • LotR: Return of the King
VÉGIGJÁTSZÁS: Jedi Knight: Jedi Academy
MOZIELŐZETES: The Matrix Revolutions, LotR: Return of the King

TARTALOM

INTRO

Sziasztok!

A vénasszonyok nyara nemcsak meleget hozott, de végre valahára beindult a nagy őszi játékdömping, melynek révén egyetlen hónap alatt annyi játék jelent meg, amellyel máskor három számot is megtölthettünk. Elképesztő mennyiségű információt zsúfoltunk ebbe a számba, érdemes átolvasni az elejétől a végéig. Úgy gondoltuk, hogy a hűséges olvasóinkat meginvitáljuk egy kis játékra. Ez abból áll, hogy minden hónapban elrejtünk egy kacifántos, máshol meg nem jelenő szót valamelyik cikkben. Aki ezt megtalálja, és nyílt levelezőlapon elküldi a címünkre (1300, Gamer Magazin, Budapest 3. Pf.: 210) a pontos helyét (cikk címe és oldalszám), az részt vehet egy sorsoláson. Minden hónapban kisorsolunk egy Gameres ajándékcsomagot (bögre, póló, játékszoftver, poszter...), és azt elküldjük a nyertesnek. Hogy a dolog még izgalmasabb legyen, minden hónapban körbenézünk Hunor hardveres szekrényében, milyen izgalmas alkatrészek porosodnak ott, a tesztelés befejezése után. A nyeremény lehet videokártya, alaplap, tápegység, egér, billentyűzet, szóval minden, amit tesztelni szoktunk az újságban. Azt persze nem tudjuk megígérni, hogy minden hónapban nagy értékű nyereményeket sorsolunk ki, de ki tudja, lehet, hogy egyszer elmegy az eszünk, és valaki megnyeri Lazát, a tördelőt. Októberben egy Thermaltake Aquarius II-es vízhűtés akadt a kezünkbe, a szerencsés nyertes ezt viheti haza. A beküldési határidő mindig az újság megjelenésétől számított 30 nap lesz. Ebben a hónapban a következő szót kell megkeresni: **"szedéshibákat".** Jó vadászatot!

GAMER TEAM



A HÓNAP JÁTÉKA



HALO

Only on Xbox – ez a néhány szó sokakat késztetett a Microsoft fekete ékszerdobozának megvásárlására, többek között szerény személyemet is. Anno, még a konzolos hőskorszakban én is eltöltöttem néhány haszontalan órát kedves Sega Megadrive-om és Game Gearem társaságában, de a PC, mint potenciális játékplatform felfutásával a konzolok lassan eltűntek az életemből. A PC-s játékok általában szebbek, gyorsabbak és összetettebbek voltak, a multiplayer lehetőségéről nem is beszélve. A PS2 érkezésekor még nem dobbant meg a szívem, az Xbox eljövetelekor azonban már nem tudtam elmenni a tény mellett, hogy a konzolok igenis képesek felvenni a versenyt (sőt!) a mai modern PC-kkel mind audiovizuális, mind játékélmény szempontjából. De, hogy emberek FPS miatt vegyenek konzolt, kicsit hihetetlennek tűnt…

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z lordlucas**@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvori anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

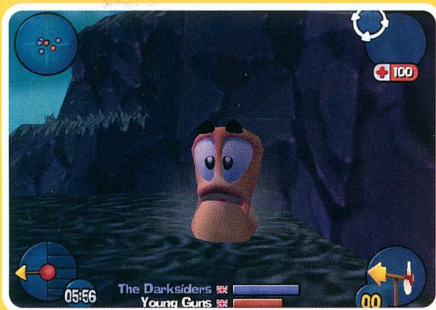
Sziasztok! Valami belső kényszer miatt, valahogy mindig az utolsó utáni percekre halasztjuk a fontos dolgokat, na meg a kevésbé fontosakat is, hiszen éppen egy másik, már késésben leledző projekt befejezésén fáradozunk.

Hogy ennek mi köze a CD tartalomhoz, azt hiszem nem sok, mindezt csak Brazil levrovban leírtjainak kedvéért írtam ide, hiszen azt úgyis mindenki előbb elolvassa, igaz? Az első következtetést pedig imígyen vonhatjuk le ebből, a CD bevezető még később készül el, mint a levrov, pedig annál talán még az újság is előbb kerül a standokra. Másodszor pedig az is eszünkbe juthat, hogy mennyire friss mindez, bár a fentebb említett hozzáállás (Bögre, játék!) miatt ez kevésbé tűnik igaznak, de próbálkozunk.

Mindezek után pedig következzen egy rövidke ajánlat a CD mellékletről, amire az Imperium Galactica II mellett ugyan nem jut sok időtök, legfeljebb annyi, hogy a szükséges 1.06-os javítást telepítsétek róla. Mivel a teljes játékunk ebben és a következő hónapban is két-két lemezt lefoglal a maga számára, így kénytelenek vagyunk beérni a maradék eggyel, s ebből kell a lehető legtöbbet kihoznunk. A demók bemutatóját lejjebb megtalálhatjátok, így itt nem is foglalnám velük a helyet, következzenek a rovatok. Az oly sokatoknak kedves szekció ismét megfialt, most egy retro játékokkal foglalkozó részleg indult útjára (szándékaink szerint a következő hónapban is lesz új belépője a klubnak). Ha hihetünk a szemünknek, akkor a Max Payne 2 bizony igencsak odapakol a konkurens 3d-s motoroknak, erről az animációk rész alatt mindenki meggyőződhet. Továbbá az idei év talán két leginkább várt filmjének az előzetese is sokkolja vizuális receptorainkat. Mivel többen kértétek, meg különben is már itt volt az ideje, ezért az extrák alatt újra megtalálhatjátok az eddigi Gamer Magazin CD mellékleteinek tartalmát, valamint itt találhatunk egy speciális Commodore emulátort is. A turkáló is egy kisebbfajta átalakuláson ment keresztül, de reméljük mindenki megtalálja a neki tetsző alkalmazást. **LawMan**

WORMS 3D

Ismét eljött a féregirtás ideje! Színesebb, szagosabb, de mindenek előtt még háromdébb, mint az elődök. Az e havi termés egyik kiemelkedő darabja a Worms 3D demója, melyben igaz, hogy csak egy pályán, csak egy rövid ideig, s csak egy másik "emberi lény" ellen játszhatunk, azonban ezt akárhányszor megismételhetjük (akár orvosunkkal, gyógyszerészünkkel is felirathatjuk). Szerencsénkre a végleges program megjelenéséig már nem kell túl sokat várnunk, addig pedig talán kihúzzuk a kipróbálható verzióval is. Világ Kukacai Egybesüljetek!



THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Bár csak egy gyűrű volt mind felett, de film már három, hátmég játék. A Király Visszatérből, akárcsak a Két Toronyból egy harmadik személyű akciójáték látott napvilágot az Electronic Arts gondozásában. A Return of The King igencsak pergős, a gonosz orkok és a sötétség egyéb teremtményei egy pillanatnyi szünetet sem engedélyeznek Gandalfunknak, aki bár igen nagy mágus, ekkora túlerővel szemben azért néha még ő is tehetetlennek bizonyul(na), de ez már csak Rajtatok múlik.



› **További játékdemók:** Freedom Fighters

Rovatok: Counter-Strike, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Unreal Tournamet 2003, Hálózatok, Programozás, Film

Extra: YapeGM (Commodore Emulátor)

Javítások: Age of Mythology: Titans v1.07, Halo: Combat Evolved v1.02, Lionheart v1.1, UFO Aftermath v1.1a

Programok a turkálóban: DivX 5.1, RadTool v1.5y, VirtualDub 1.5.6, VobSub v2.23 feliratozó, Xvid, Norton Antivirus frissítés (2003/10/10), ATi Catalyst 3.8 (/Win9X/ME/XP/2k), NVidia detonator driver 45.23 (/Win9X/ME/XP/2k), FAR Manager 1.70b5, Total Commander 5.51, Icon Cool editor v4.0.30710, FlashGet 1.40, GetRight 5.0.2, Internet Download Manager 3.17, mIRC 6.11, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.20.00 (Magyar), ACDSee 6, IrfanView 3.85, CDex 1.51, Winamp 2.91, Winamp 3, PowerStrip 3.46, Regcleaner 4.3.0.780, WinRar 3.20 (Magyar)

Háttérképek: Command & Conquer Generals: Zero Hour, Commandos 3, Etherlords II, Freedom Fighters, Halo: Combat Evolved, Homeworld 2, NHL 2004, Painkiller, Sim City 4: Rush Hour, Temple of Elemental Evil, Warcraft III

IMPERIUM GALACTICA II ALLIANCES

> **Fejlesztő:** Digital Reality > **Kiadó:** CD Galaxis > **Web:** www.imperiumgalactica.com





Vannak dolgok, melyek felett igen lassan jár el az idő. Az Imperium Galactica 2 Alliances szerintem bőven belefér ebbe a kategóriába. A játék 1999 karácsonyán jelent meg, de a kora ellenére még mindig megállja a helyét. Megmondom őszintén, hogy bár annak idején sokat játszottam vele, rengeteget felejtettem belőle. Arra például emlékeztem, hogy a kolónia nézet nagyon szép – de arra nem, hogy ennyire! Arra is emlékeztem, hogy a játékmenet iszonyatosan összetett (bonyolult), de arra nem, hogy ennyire...

Az Imperium Galactica 2 Alliances egy magyar fejlesztőcsapat, név szerint a Digital Reality mesterműve (szégyellje magát, aki nem tudta). Legelső játékuk a Reunion volt (nagy kedvencem), azután jött az IG első része. A 3D-s grafikus gyorsítók beköszöntével az IG2A sem maradhatott el a többi játéktól, ezért teljesen 3D-sre készítették. Éppen ezért az elindításához mindenképpen szükséges 3D-s grafikus kártya. A minimum valahol a Voodoo1-es környékén lett megállapítva, így talán senkinek sem fog gondot okozni az elindítása. Az IG2A az elődökhöz hasonlóan a valós idejű stratégiai játékok körét bővíti tovább. A nagy átlagnál természetesen jóval összetettebb, hiszen egy (pontosabban 3) teljes civilizáció felvirágoztatása lesz a feladatunk. A teendőink igen sokrétűek, hiszen a kolóniák felügyelete (építés, hangulati tényezők kezelése) mellett az új bolygók felfedezése és benépesítése, az űrflottáink irányítása (harc), a kutatás és a gyártás, a kereskedelem, a diplomácia és a kémkedés megszervezése is mind a mi gondunk lesz. Mielőtt bárki megrettenne, szeretném megnyugtatni: a feladatok egy részét automatizálhatjuk (pl. építkezés a kolóniákon), illetve bizonyos dolgok végigvárását is kihagyhatjuk (pl. csaták). Mindemellett a játék bármikor leállítható, így nyugodtan és átgondoltan ügyködhetünk. A játékos – a választott fajtól függően – egy előre kitalált történetet fog végigvezetni. A három játszható faj mellett még további 5 idegen nép szerepel a játékban. A fajok természetesen nem csak kinézetre különböznek, hanem a fizikai tulajdonságaik, technológiájuk, harcmodoruk is kellőképpen különböző. Éppen ezért fajonként más-más nyerő stratégia lesz a célravezető!



Az IG2A kezelése igen jól sikerült, ami egy ilyen bonyolultságú játék esetében nem is hátrány. Szinte minden funkciót elérhetünk egérrel és billentyűzetről is (ez utóbbi persze gyorsabb is). Mindenkinek ajánlom a tanító mód végigjátszását (az öt rész kb. ½ óra), mert így minden alapvető kezelési funkciót megismerhetünk.

A játék prezentációja kimondottan impozáns. A grafika a négy évvel ezelőtti elvárásokhoz viszonyítva is nagyon színvonalas, külön kiemelném az űrcsaták megvalósítását és a kolóniák 3D-s nézeti képét (itt is van harc). Az előző rész átvezető filmjeinek digitalizált színészei miatt a Digital Reality-s fiúk sok kritikát kaptak, ezért a második rész animációs betétei teljes egészében 3D-s programmal készültek (rendereltek). De micsoda döbbenetes filmbetétek ezek! Komplett űrcsaták zajlanak a szemünk láttára olyan minőségben, amit csak a legnagyobb Hollywoodi filmstúdiók digitális műhelyei tudnának überelni! Igazi profi munka! A látványvilág mellett érezhetően sok gondot fordítottak a hangok megvalósítására is. Az IG2A talán a legelső játékok között volt, amelyekben a magyar nyelvű hangalámondások valóban túlnőttek az amatőr szinten. Minden szöveg a helyén van, a színészek beleélése tökéletes, és egyáltalán nincs olyan „ezt most miért kellett magyarítani?" érzésünk. A játék zenei aláfestése is nagyon színvonalas (BAFTA díjat nyert). A komponista szerintem minden Gamer-olvasótól megérdemel egy utólagos dicséretet a nagyzenekari megvalósítás miatt (egy kis csuklás nem árt neki!). Kimondottan örülök, hogy nem valami technós tücc-tücc borzalmat készítettek az IG2A alá, hanem igazi, űrhangulatot árasztó szimfonikus költeményt. A hanghatások kivitelezésével sincs semmi baj, bár ezek ebben a játékban egy kicsit háttérbe szorulnak.

Remélem, hogy közületek jó néhányan nekivágtok ennek a fantasztikus játéknak. Egyelőre persze csak a Solrian (ember) fajt választhatjátok, de a következő Gamerben megtaláljátok majd a másik két nép CD-jét! ■ SAKMAN



TOPLISTÁK

USA
1. MoHAA Breakthrough
2. C&C Generals: Zero Hour
3. SW Jedi Knight: Jedi Academy
4. Homeworld 2
5. Temple of Elemental Evil
6. MFS 2004: Century of Flight
7. SimCity 4: Rush Hour
8. The Sims: Superstar
9. The Sims Deluxe
10. Command & Conquer: Generals

ANGLIA
1. MoHAA Breakthrough
2. C&C Generals: Zero Hour
3. SW Jedi Knight: Jedi Academy
4. Championship Manager 4
5. Homeworld 2
6. The Sims: Superstar
7. UFO: Aftermath
8. Age of Mythology: The Titans
9. The Sims Deluxe
10. Medieval: Total War

NÉMETORSZÁG
1. C&C Generals: Zero Hour
2. FIFA Football 2004
3. UFO: Aftermath
4. NHL 2004
5. Gothic 2
6. Runaway: A Road Adventure
7. The Sims: Makin' Magic
8. SW Jedi Knight: Jedi Academy
9. C&C Generals
10. BF 1942: Secret Weapons of WW2

AMAZON.COM RENDELÉS
1. Halo
2. Ultimate Ride
3. MFS 2004: A Century of Flight
4. SW Jedi Knight: Jedi Academy
5. Homeworld 2
6. Civilization 3: Conquests
7. MoHAA Breakthrough
8. Half-Life 2
9. SimCity 4: Rush Hour
10. WarCraft III: The Frozen Throne

FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS
1. XIII US multi
2. Savage
3. Beyond Good & Evil
4. Lock On: Modern Air Combat
5. R.C. Cars
6. Call of Duty
7. Robin Hood: Defender of the Crown
8. MoHAA Breakthrough multi
9. SW Jedi Knight: Jedi Academy
10. The War of the Ring

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

A szokásos nyüzsgéssel kezdődik az ősz: míg a természet készül a téli pihenőre, addig a számítógépes játékok világában felpezsdül az élet, egymást érik az új bejelentések és megjelenések.
Ebben a hónapban több hírt is kiemelhettem volna, hiszen a Half-Life 2 forráskódjának ellopása is jó nagy port kavart fel, jogosan. Én mégis a kevésbé botrányos, ám annál örvendetesebb új Bard's Tale-t emeltem ki, és nagyon remélem, hogy ez a szerepjáték-klasszikus méltó utóddal büszkélkedhet majd valamikor jövőre... ■ Lily

WARTIME COMMAND: BATTLE FOR EUROPE 1939-1945

Fejlesztő: 1C
Kiadó: Codemasters
Honlap: www.codemasters.com



Kezdve Franciaország és Lengyelország lerohanásától a partraszálláson keresztül egészen Németország 1945-ös elestéig élhetjük át második világháború borzalmait a Codemasters legfrissebb valósidejű stratégiajátékában. A fejlesztők nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, minthogy a műfaj eddigi legrealisztikusabb darabját tegyék le az asztalra.
A pályák megtervezéséhez a készítők valódi légi felvételeket vettek alapul, melyek 1 kilométeres mozgásteret engedélyeznek - ettől függetlenül a látóterünk akár 3-4 kilométer is lehet, így bepillanthatunk olyan csatákba is, melyeket az adott küldetés során nem befolyásolhatunk. Végre-valahára tehát nem csak azt láthatjuk, hogy mi vagyunk az egyedüliek, akik harcolunk. A játék ezzel együtt rekordszámú egységet kínál: már az sem akármi, hogy nyolc nemzet közül választhatunk (köztük Magyarországgal!), de a 320 (!) fajta jármű bizonyára mindenki szívét megdobogtatja.
Mint ennyiből már bizonyára kiderülhetett, a Wartime Command a gyönyörű grafika mellett igyekszik a játékélményre is maximális figyelmet fordítani, és átlépi a stílus eddig megszokott korlátjait. Katonáink küldetésről-küldetésre fejlődnek, és elsajátíthatják különféle járművek irányítását, valamint felvehetjük és használhatjuk ellenfeleink fegyverét. A harci morál is fontos tényező: gyenge kezű parancsnokként könnyedén előfordulhat, hogy embereink egész egyszerűen nemet mondanak nekünk. A 100 egyjátékos pálya tehát garantálja az izgalmakat, de azért az igazi móka ezúttal is a multiplayer lesz... valamikor jővőre.



HONLAPAJÁNLÓ

Prince of Persia: The Sands of Time - **www.princeofpersiagame.com** [akció]

American Idol - **www.codemasters.com/americanidol** [show szimulátor]

Secret Weapons Over Normandy - **www.overnormandy.com** [szimulátor]

Syberia 2 - **www.syberia2.info** [kaland]

VU Games nemzetközi oldal - **www.vugames-europe.com** [cég]

Disciples II (Rise of the Elves) – **www.disciples2.com** [stratégia]





WAR TIMES

Fejlesztő: Legend Studios
Kiadó: Strategy First
Honlap: www.lsgames.com/wartimes/



A War Times címet viselő valósidejű stratégiában angolok, amerikaiak, németek és oroszok oldalán harcolhatunk a második világháborúban. Az egyjátékos küldetésekben a nyersanyag (érc, olaj) feltárása és a bázis felépítése elengedhetetlen a sikerhez, de mellette a Legend Studios háromféle hálózati játéklehetőségeket kínál: ebből kettőben a cél az ellenfél teljes megsemmisítése, a harmadikban pedig saját generálisunk megmentése az elsődleges.

Ahogy az elvárható, a négy nemzet különböző erősségekkel és gyengeségekkel fog rendelkezni. A németek a legfejlettebbek technikai szempontból, az angolok valódi ereje viszont inkább a katonai hírszerzésben rejlik, hiszen nekik vannak a legjobb kémeik. Az amerikaiak elsősorban a légi bevetésekben jeleskednek, az oroszok pedig a legütőképesebb tankokkal büszkélkedhetnek.



Fontos a környezeti tényező hatása is, az időjárási viszonyok ugyanis komolyan veszélyeztethetik egy-egy akció sikerét: zuhogó hóban egységeink rendes sebességüknek pusztán 40%-ával tudnak közlekedni! Az sem teljesen mindegy, hogy hova építkezünk: nyílt terepen könnyen megtámadhatók vagyunk, így jobb, ha az egyik oldalról teszem azt, egy sziklának köszönhetően fedezékbe burkolózunk. Az akciók sikere nagyban múlik azon, hogy milyen egységeket mozgósítunk: a gyalogságot például a legolcsóbb kiképezni, és lévén, hogy kis célpontnak számítanak, a nehéztüzérségnek nehezebb leterítenie őket, mint valamilyen nagyobb harci járművet. Másik lényeges szempont viszont, hogy ők a legsebezhetőbbek.



A régóta készülő, ám egyre impozánsabb külsőt öltő War Times-t tavaly ilyenkor még optimistán 2003. második félévére harangozták be készítői (és mi :)). Úgy néz ki, hogy sikerül is tartaniuk ezt az időpontot, így a játék akár a karácsonyi szezon egyik nagy meglepetése lehet!

THE BUGGY MAKE, RIDE, WIN!

Fejlesztő: A.S.K. Homework
Kiadó: még nincs
Honlap: www.askhomework.hu





Mindig nagy öröm hazai fejlesztésről beszámolni. Ezúttal a nemrégiben debütált Pure Pinball fejlesztőgárdája, az A.S.K. Homework mutatta be legújabb játékát, a The Buggy – Make, Ride, Win!-t. Ebben a várhatóan korszakalkotó off-road szimulátorban megkaphatjuk azt, ami nem minden autós játékban adatik meg: a gyárilag integrált járgányok és pályák mellett lehetőségünk nyílik saját járművet építeni, mi készíthetjük el a pályákat (saját objektumok és textúrák hozzáadásával!), valamint mindezt akár egy-, akár többjátékos módban (LAN-on, illetve interneten keresztül) kipróbálni, megosztani barátainkkal. Erre a nemes feladatra kapunk majd 12 különböző alvázat, melyre kényünk-kedvünk szerint építhetjük fel a járgányunkat, saját ízlésünk szerint festhetjük, és egyéni elvárásainkhoz mérten tuningolhatjuk azt. A különböző szélsőséges helyszíneken (erdő, sivatag, mocsár, hegyvidék stb.) játszódó 40 pályát a valósághű időjárási effektekek teszik még változatosabbá. A grafikára sem lehet majd panaszunk, hiszen a játék a tervek szerint legalább 200000 poligont fog használni, amiből 13-14 ezer poligon a járműveknek van félretéve. Mivel friss projektről van szó, egyelőre még nem sikerült kiadót találni, így a srácok megjelenési dátummal sem tudtak szolgálni, de várhatóan 2004-ben már száguldozhatunk legújabb hazai büszkeségünkkel, a The Buggyval.

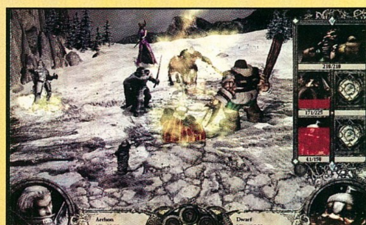
DISCIPLES II: THE RISE OF THE ELVES

Fejlesztő: Strategy First
Kiadó: Strategy First
Honlap: www.strategyfirst.com

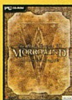


Egy fantasy világ nem is igazi, hogyha nem szerepelnek benne tündérek, a Tökéletes Nép, a Teremtés Koronái. Valószínűleg így gondolták ezt a Disciples II fejlesztői is, mivel a játék év vége felé várható, harmadik stand-alone kiegészítőjében, a The Rise of the Elvesben a Nép seregei is feltűnnek már. Az elfek ama nemes célból avatkoznak bele a Nevandaar földjén folyó háborúba, hogy visszaszerezzék a világ erdeinek a békéjét. Ráadásul nem is egy, hanem mindjárt két elf frakció, a nemes elfek és a vad elfek közül választhatunk. Az előző csoport a konfliktusok megoldásának lehetőségét inkább a diplomáciában látja, míg a vad elfek – kissé bizarr egy tündért bármi módon vadnak nevezni, de mindegy – egyáltalán nem riadnak vissza a fegyveres megoldásoktól sem. A két elf nép, melyek a fejlesztők elmondása szerint a nyolcküldetéses új hadjárat végére egyesülnek, összesen harmincöt fajta egységet vethet be a harcok során. A kard és az íj mellett húsz új varázslat áll rendelkezésükre a kiegészítőben, melyben elsőként találkozhatunk hivatalos, „massive" méretű térképpel is.





RÖVIDEN...



- Mire ezt olvassátok, már kapható a Morrowind Game of the Year edition. A GotY csomag tartalmazza az alapprogramot és annak mindkét kiegészítőjét (Tribunal, Bloodmoon), valamint ezek térképét is. Aki kihagyta volna ezt az RPG gyöngyszemet, annak most itt a jó alkalom pótolni.

- Új shoot'em upot jelentett be a Loaded Studio. A francia csapat programjában 13 pályán kell majd átverekednünk magunkat, és ebben a kategóriában rendhagyó módon nem csak az egyre jobb fegyverek lesznek segítségünkre, hanem karakterünk fejlődése is.



- Hazájában már megjelent, ám Oroszországon kívül csúszik a Silent Storm, így Amerikában például csak 2004 elején kerül a boltok polcaira.



- A Simian Industries gyerekeknek készülő autós játékot jelentett be. A program a hazánkban kevésbé ismert The Beano and the Dandy képregény alapján készült, így minden bizonnyal nagy sikereket könyvelhet majd el Angliában.

- A Hip Interactive készíti majd el több Namco sikerprogram PC-s átiratát. Így a még idén megjelenő Dead to Rightsot jövőre követi majd többek között az Extreme Force: Grant City Anti-Crime (munkacím) és a Pac-Man World 2 is.

- A jelenleg bétateszt fázisban leledző Shadowbane: Rise of Chaos, a Wolfpack Studios MMORPG-jének első kiegészítője 20 dollárért lesz majd kapható. A Ubisoft nagy bánatára nem túl sikeres programba új játszható faj is kerül, így a kalandozók hamarosan féldémoni testben is felfedezhetik Aerynth kibővült világát.



EURO CLUB MANAGER 03 / 04

Fejlesztő: Waywardsxs
Kiadó: GMX Media
Honlap: www.euroclubmanager.com



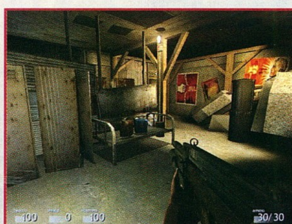
Eddig nem sokat hallhattunk az Olaszországban székelő Waywardsxs fejlesztőcsapatáról, de ez várhatóan megváltozik november közepe, vége tájékán, mikor – legalábbis az öreg kontinensen – első programjuk napvilágra kerül. Ez mi is lehetne más itáliai csapat esetében, mely fociprogram, jelen esetben a Euro Club Manager 03 / 04. Mint címéből is kiderül, a játékban az európai futball kapja a főszerepet, és valóban, a tizenkét legerősebb európai pontvadászat csapatai közül választhatunk irányítandó egyesületet. A feladatunk azonban nem csak az lesz, hogy lecsüccsenjünk a virtuális kispadra, és a billentyűket hevesen ütlegelve megpróbáljuk kicsikarni a győzelmet, hanem nekünk kell majd a menedzseri funkciókat is ellátni, vagyis a mi nyakunkba szakad játékospiac figyelése, az edzések programjának összeállítása, de még a stadion karbantartását is felügyelnünk kell. Az ígéretek szerint játékosaink a labdával egyetemben igencsak realisztikusan fognak mozogni a pályán, ami alapvető követelmény is, ha a Euro Club Manager 03 / 04 fel akarja venni a versenyt a FIFA 2004-gyel.





HOLLOW

Fejlesztő: ZootFly
Kiadó: ?
Honlap: games.zootfly.com/hollow/



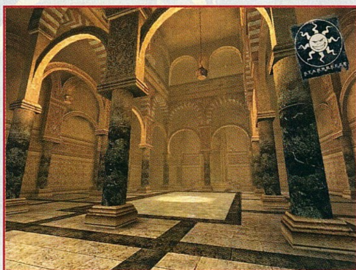
Elgondolkodott már a kedves olvasó azon, hogy mi lett volna, illetve hol tartanánk, hogyha a világ eddigi legszörnyűbb tragédiája, a második világháború sosem következett volna be? A válasz bizonyára igen, minthogy a ZootFly fejlesztői is megtették ezt. Az ő esetükben a világégés nélküli Európa víziója a Hollow című játékban jelenik meg, melynek eseményei az 1970-es években zajlanak. Az FPS kategóriába tartozó játék főszereplője egy amerikai újságíró, Tyler Kilmore, aki azért megy az immár egyesült Európába, hogy találkozzon menyasszonyával. Érkezésekor azonban igen kellemetlen hír fogadja: a hölgyet meggyilkolták, ráadásul evvel a gaztettel őt gyanúsítják! A feladat nyilván mindenki előtt körvonalazódik már: tisztázni ártatlanságunkat, és felkutatni a valós bűnösöket. A kalandok során számos furcsa ellenféllel, tüköremberekkel, a hetvenes évek sci-fijeiből ismert robotokkal, kommandósokkal és lázadókkal szállhatunk szembe, harcunkhoz pedig néhány hagyományos csúzli mellett olyan érdekességeket is felhasználhatunk, mint az időt megállító és visszafordító ChronoFreezer. A program megjelenését a ZootFly a jövő év végére ígéri.





KNIGHTS OF THE TEMPLE

Fejlesztő: Starbreeze Studios
Kiadó: TDK Mediactive
Honlap: www.o3games.com



A Golden Axe-szerű hack-and-slash játékok eddig leginkább a különféle konzolokon számítottak népszerűnek, de a műfaj most talán PC-n is (újra) hódítani kezd: elsőként a Return of the King-ben irthatjuk hasonló módon az ellent, jövő márciusban pedig érkezik az XII. századba kalauzoló Knights of the Temple.

A Starbreeze Studios a műfaj többi társához hasonlóan az akcióra helyezte a hangsúlyt, de emellett igyekeztek némiképp a realitások talaján maradni. Ennek köszönhető, hogy főhősünk a kellően nehéz karddal felszerelve nem szökdécsel bolha módjára, ellenben számtalan különleges mozdulatot tud, mellyel hatástalaníthatja a vele szembe kerülőket. Bár a játék külső nézetből zajlik, nyíl kilövéséhez az irányíthatóság kedvéért lehetőségünk lesz átkapcsolni saját szemszögbe is. Harcunk során ellenfeleink természetesen nem feküdnek repesve a kardunk alá, így hozzánk hasonlóan tudnak védekezni (élnek is a lehetőséggel). A cél ebben az esetben az átejtésük lesz: meg kell találni a módját annak, hogy biztonságban érezzék magukat, és ekkor kíméletlenül lecsapni rájuk.



A szemet gyönyörködtető grafikának köszönhetően a Knights of the Temple könnyedén a jövő év első felének egyik nagy dobása lehet mind PC-n, mind pedig a fontosabb konzolokon (Xbox, PS2, GameCube).

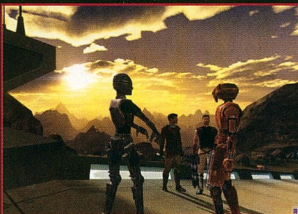
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Activision
Honlap: www.lucasarts.com



Újabb hírek szivárogtak ki a Bioware Star Wars szerepjátékáról a KotOR-ról. A pletykák szerint a fejlesztők igencsak nagy erőfeszítést tettek annak érdekében, hogy a KotOR kihasználja a mai csúcskategóriás PC-k képességeit. Az összes átvezető animációt újratömörítették, annak érdekében, hogy kihasználják a PC-k nagyobb felbontását, sőt még a tárgyakat és a karaktereket borító textúrák méretét is megnövelték (higgyétek el, már az Xboxos változat is a csodaszép kategóriába tartozott). A programban külön be lehet majd kapcsolni az élsimítás, az anizotropikus szűrést is és a finomított árnyékokat. A technikai fejlesztések mellett helyet kapott 30 méregdrága páncél és fegyver is, új, az egeret használó kezelőfelület, sőt még a fénykardba való kristálygyűjteményünk is bővült. A legjobb hírt azonban a végére hagytuk, elképzelhető, hogy az angliai megjelenést előrehozzák október 31-ére. Amennyiben ez igaz, akkor a következő Gamer Magazinban már részletes tesztet olvashattok erről a nem mindennapi RPG-ről.





RÖVIDEN...

- A Stardock ingyenes Galactic Civilization kiegészítőt tett elérhetővé a honlapján. A rengeteg csemegét tartalmazó csomagot többek között innen is letölthetitek: www.galciv.com

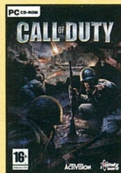
- A Blizzard ismét tisztogatott a Battle.neten. 276000 StarCraft, 86000 Diablo II és 41000 WarCraft III hozzáférést tiltottak le, és fel is jegyezték a csalók CD kulcsait. A visszaesők hozzáféréseiket kockáztatják, figyelmeztette újra a Blizzard a játékosokat, és külön felhívta a figyelmet a Diablo II-höz használt „map-hack" tisztességtelen mivoltára.



- Egy szeptemberi felmérés szerint az amerikai tinédzser fiúk több mint 70%-a játszott a GTA sorozat valamelyik darabjával annak ellenére, hogy a programon szerepel a „csak felnőtteknek" címke.



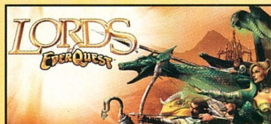
- Amerikában 2003. október 29-én, Európában pedig november 7-én jelenik meg a Call of Duty. Szomorú, hogy már az is hír, ha valami nagyjából a tervezett időben kiadásra kerül, pedig így van.



- A Mumbo Jumbo Activision-antológiát adott ki. Az Activision Anthology: Remix Edition a kiadó nyolcvanas években megjelent termékeiből szemezget, így a PC-sek több mint 75 játékból mazsolázhatnak...



- Hollywoodi sztárok adják majd hangjukat a Lords of EverQuesthez. A Rapid Eye Entertainment programjában felfedezhetjük majd Fairuza Balk, Hudson Leick, Kate Mulgrew, Claudia Black, Kevin Conroy, John Rhys-Davies, Ron Perlman (Hellboy, Enemy at the Gates, Beauty & The Beast), Katey Sagal, Dwight Schultz, Cree Summer és Michael T. Weiss orgánumát is.



RÖVIDEN...

- A THQ szerezte meg a The Polar Express című film adaptálásának jogait. A Warner Brosszal aláírt szerződéseknek megfelelően PC-s és Game Boy Advance programokra is számíthatunk jövőre.

- A Painkiller csak 2004 márciusában jelenik meg. A People Can Fly FPS-ének kemény mezőnyben kell majd helytállnia...

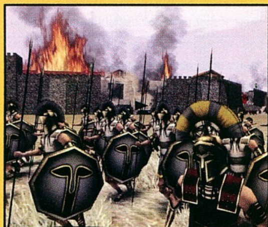


- Készül az IL2 Sturmovik: Forgotten Battles kiegészítője, jelentette be a Ubisoft. A pontos címet még nem tudni, de a cég ígérete szerint 2004 elején jelenik meg.

- 1 millióan rendelték elő a FIFA legnagyobb vetélytársát, a Pro Evolution Soccer 3-at. A PS2-re már megjelent programra nekünk, PC-seknek még novemberig várnunk kell.



- Eltolták a Rome: Total War megjelenését. A Creative Assembly programja nem jelenik meg jövő év elején sem, az új időpont ezúttal 2004 szeptemberének vége.



- Végül újabb két megjelenési időpont pontosítás. 2004 első negyedévére ígérik a Reality Pump tejközpontú stratégiáját, a Knighshift-et, és az Ascaron Entertainment szerep-játékát a Sacredet is.

PORT ROYALE 2

Fejlesztő: Ascaron
Kiadó: ?
Honlap: www.ascaron.com

Akárcsak idén, várhatóan jövőre is tavasszal jelenik majd meg az Ascaron legújabb birodalomépítő stratégiája. A Port Royale második része ámulatba ejtően gyönyörű.





A végtelen alapossággal kidolgozott napsütötte épületek, a finoman megmunkált tárgyak és karakterisztikus emberek megadják a XVII. századi hangulatot. Immáron öttucatnyi várossal kereskedve teljesíthetjük majd ki birodalmunkat szembeszállva a gaz kalózokkal és természetesen a rivális népek zsoldosaival is.

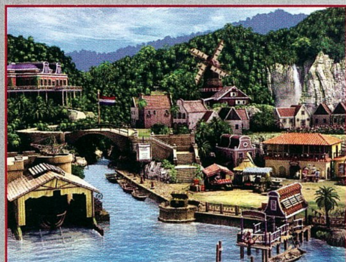
RAGING TIGER: THE SECOND KOREAN WAR

Fejlesztő: ProSIM
Kiadó: Shrapnel Games
Honlap: www.shrapnelgames.com

Koreai háború már volt egy, és elég is volt belőle bőven. Sajnos azonban vitathatatlan tény, hogy Észak-Korea a világ egyik politikailag legforróbb pontja, amit a ProSIM is meglovagol a Raging Tiger: The Second Korean War című játékában. A stratégiai programban a játékosok a nemzetközi erők katonai parancsnokaként szállhatnak harcba a Koreai NDK seregeivel szemben. A hadművelet színteréül szolgáló Észak-Korea valószínűleg minden eddigi harctérnél realisztikusabban köszön vissza a játékban, mivel a fejlesztők valódi orosz katonai térképeket használtak fel a terep lemodellezésére. Ez utóbbi részletességének egyébként is igen fontos szerepe lesz, mivel az ellenséges egységeket vezérlő MI állítólag nagyon kitesz magáért, és minden fortélyra szükségünk lesz a győzelemhez. Az egyjátékos kampányban, mely egyelőre nem tudni, hogy hány misszióból fog állni, a hadvezéreknek nem kell minden egyes küldetést végigzongorázniuk, hanem bármelyik ponton beszállhatnak a hadjáratba. A Shrapnel a játék megjelenését jövő év júniusára ígéri.

TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD

Fejlesztő: Ascaron
Kiadó: ?
Honlap: www.ascaron.com



Úgy tűnik, felpörögtek az Ascaron Entertainment fejlesztői, hiszen ebben a hónapban a Port Royale 2 mellett bejelentettek egy újabb stratégiát is, amelyik tagadhatatlanul Pirates! klónnak tűnik. A program 16 pályáján szolgálhatjuk a kormányzót, vagy lehetünk rettegett kalózvezérek is, kinek mi szimpatikus. Szerény vagyonod gyarapítása érdekében mindenképpen kell majd kereskedned, harcolnod és esetenként jól használnod diplomáciai képességeidet is. A játék nehézségi fokozatát az határozza majd meg, hogy melyik nemzettel és melyik időperiódusban játszunk.

MECH ARENA: THE FIRST MATCH

Fejlesztő: Made by Kiddies
Kiadó: ?
Honlap: www.madebykiddies.com/mecharena

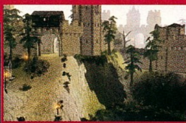


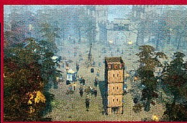


Nem, nem a Mechwarrior sorozat következő epizódjáról, esetleg annak egy új addonjáról, hanem teljesen új játékról van szó. Igaz, a Made by Kiddies programja is a nagyon távoli jövőbe kalauzolja el a gamereket, és most is a panelház-méretű óriásrobotok a főszereplők, akik a fejlesztők elmondása szerint „majd valamikor a jövőben" fogják meghódítani a PC-s, illetve xboxos játékosokat.
A játék különlegessége, hogy robotjainkat igencsak számos, ötvennél is több alkatrésszel, illetve fegyverrel szerelhetjük fel. Ez még nem annyira új, az viszont már inkább az, hogy ezeket a darabokat és az arzenál tagjait mi magunk fejleszthetjük ki laboratóriumainkban. Ehhez persze pénz kell, melyet a küldetések sikeres teljesítése után kaphatunk, mely misszióból öszszesen tizennyolc darab kapott helyet a programban. Természetesen nem maradt ki a többjátékos mód sem, melyhez a pályatervezők tíz, igencsak méretes térképet szerkesztettek.

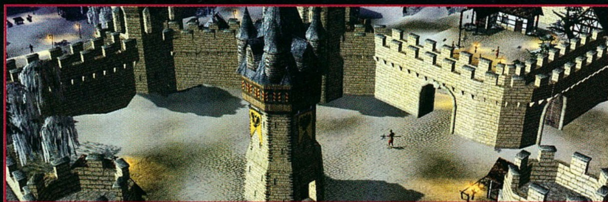
CASTLE STRIKE

Fejlesztő: Related Designs
Kiadó: Data Becker
Honlap: www.related-designs.de





Az America és a No Man's Land alkotói is bejelentettek egy új stratégiai játékot. A valósidejű módban pörgő Castle Strike-ban a középkori német, angol és francia harcmezőkre látogathatunk el. A még az idén megjelenő 3D-s programban címéhez hűen alaposan kidolgozott várostromokra is számíthatunk.





BEYOND GOOD & EVIL

Fejlesztő: Ubisoft
Kiadó: Ubisoft
Honlap: beyondgoodevil.com

Lassan beérik Michel Ancel és csapatának 3 éves munkája, s megjelenik végre a Beyond Good & Evil, melyben a húszéves fotoriporter, Jade bőrébe bújva vethetjük magunkat az akciódús forgatagba, melyben felderíthetjük a Hyllis bolygó legnagyobb összeesküvését, és kinyomozhatjuk az igazságot a szűnni nem akaró háborúról...





Ismét szűk világunk megmentése szakad hát a nyakunkba, és valljuk be, a képek alapján tuti nem lesz okunk panaszra, persze nem is várnánk mást a Rayman alkotóitól. A csinos, szimpatikus és életrevaló Jade új, szép jövő elé kacsintgató csillag lehet a virtuális hősnők között. A program megjelenése idén novemberben várható.





A HÓNAP HÍRE: KÉSZÜL AZ ÚJ BARD'S TALE

Brian Fargo neve ismerősen cseng gondolom, minden RPG-rajongó számára – nemcsak a Bard's Tale sorozat miatt... Wasteland, Dragon Wars, Fallout, Neuromancer, Baldur's Gate – hogy csak néhányat említsünk a játékok közül, amelyekben vezető szerepet játszott. Lehet, hogy páran úgy ismerik, mint az Interplay volt vezetőjét... A fiatalok kedvéért: ez a cég vitathatatlanul uralta az RPG kategóriát a 80-as években! Aztán az RPG mint játéktípus visszaszorulása megpecsételte a cég sorsát, de most a régi motorosok újult erővel vágnak neki a játékkészítésnek az InXile cég fedőneve alatt.

Amikor először meghallottam, hogy újabb Bard's Tale készül, nagyon régi emlékek törtek elő: én még Spectrumon játszottam a BT3-at. Hetekre odaszögezett a képernyő elé, rajzolgattam a kockás papíron a térképet, bámultam a legalább 50x50-es „valódi" 3D-s városképet (amelyen leginkább üres falak látszottak). A vége felé már olyan gyakorlatra tettem szert, hogy a térképet nézve csak a kurzorbillentyűkkel navigáltam, és minden 20. lépés után néztem csak fel, hogy tényleg ott vagyok-e, ahol kellene...

A csaták szövegesen mentek, körönként kaptam az infót, ki mit ütött vagy varázsolt – egy-egy hosszabb csata akár 15 percig is eltartott! Klasszikus kockadobálós, AD&D szabályok, rengeteg szöveg, hihetetlen mennyiségű papírfecni különféle infókkal az asztal körül, kockáspapír-hegyek...

Régi emlékek... Szóval, ott tartottam, hogy Brian mester összeszedett néhány hasonló öreg harcost, mint ő, megalapította az InXile nevű céget, és nekifogott az RPG stílus újraélesztésének. Kijárta, hogy a nevet megkapja az egész világon (az USA-ban még birkózik az EA-val), és nekiláttak a fejlesztésnek.

A készítők nyilatkozata szerint körülbelül 1 éve dolgoznak a programon, a tervezett megjelenés 2004 vége (szóval még 1 év), de nem fogják elkapkodni, ha úgy érzik, még nem tökéletes a játék. Eddig jó...

Egyelőre nagyon nehéz bármit is kihámozni a nyilatkozatokból (a szokásos legszebb, legjobb stb. frázisokat hagyjuk – az mondjuk biztató, hogy irgalmatlan mennyiségű szöveg van a játékban). Annyi tűnik biztosnak, hogy mivel PS2-re is fejlesztik, valószínűleg 1 hőst irányítunk majd – egy bárdot természetesen. Szakítanak a megszokott klisékkel, és nem lesz világmegváltás, sárkányölés balkézzel és becsukott szemmel. Főhősünk jó humorú, kissé cinikus figura lesz, aki mindent elvállal egy kis pénzért vagy itókáért (kocsmalátogatás garantált!) – és olykor bizony mellétrafál a legjobb szándék ellenére is.

Erősen a hangulatra, a szereplők interakcióira akarják helyezni a hangsúlyt olykor kemény fricskákat osztogatva a „kliséorientált" játéksztoriknak. Csak egy példa: hősünk információt kap, hogy nagyon erős zombik őriznek valami ősi tárgyat, amelyet meg kellene szereznie. Felkészülünk, memorizáljuk az élőhalottak elleni dalokat, felpakolunk szenteltvizet (vagy mit tudom én, mit), és odaóvakodunk a főzombihoz, aki... közli velünk, hogy most nincs kedve harcolni mindenféle piti hősökkel, és odaadja, amiért jöttünk...

Néha viszont pont ott kell majd harcolnunk, ahol a legkevésbé várnánk! A lényeg a meglepetésen, a fordulatos, nem lineáris történeten van – nyilatkozták a készítők. Mindenképpen szeretnék elérni azt az érzést a játékosoknál, hogy egy világban vannak, nemcsak küldetéseket/mellékküldetéseket teljesítenek monoton módon. Szándékuk szerint egyetlen végigjátszással nem is ismerhetjük meg az összes mellékszálat – vagyis lesz érv az újrajátszás mellett.

A Bard's Tale mindenképpen olyan név, amellyel lehet nagyot alkotni. Lassan 15 éve nem láttunk belőle semmit (legfeljebb emulátorokon nyúzták fanatikusok), ha sikerül a mai kor követelményeihez igazítani, akkor tényleg feléleszthetí ismét a szerepjátékokat. Személy szerint én a „gondolkodós" RPG-k híve vagyok, de azok az utóbbi időben eléggé nagyokat buktak. Mivel Brian egyértelműen úgy nyilatkozott, hogy sikerjátékot akarnak írni, alighanem inkább a „hack'n'slash" elemek kerülnek majd előtérbe – de én evvel is kiegyezek, ha a sztori és a fejlődés jó.

Mindenesetre még egy cím és cég, amelyekre érdemes lesz odafigyelni 2004 karácsonya környékén, amikor osztogatjuk a megvásárlandó ajándékok listáját szeretteinknek! ■ PELLUS







PÉNZ BESZÉL

AZ ATARINÁL A MICROSOFT ÖRÖKZÖLDJEI. A mikroszámítógépekről a szoftverek piacára átnyergelt Atari kizárólagos szerződést kötött a maguk idejében legsikeresebb Microsoft-játékok újraforgalmazására.
Olyan címekről van szó többek között, mint az Age of Empires, a Combat Flight Simulator, a Links LS 2000 vagy a Microsoft Flight Simulator '98. Az Atari az Egyesült Államokra érvényes kizárólagos jogával ezeket a címeket az alacsony árkategóriában hozza újra forgalomba.

ÚJ DIVÍZIÓ AZ ELECTRONIC ARTSNÁL. Az Electronic Arts nagyobb önállóságot adott a külső fejlesztő cégek termékeit gondozó részlegének, gyakorlatilag új divíziót hozott létre a korábbi EA Distribution helyett. Az EA Partners nevet viselő, önálló üzleti egység feladata a terjesztés, a társkiadás szervezése világszerte és természetesen a partnerekkel való kapcsolattartás. A cég eddigi külsős termékekből származó 300 millió dolláros forgalmának jelentős növekedését várja ettől a lépéstől. „Az EA Partners alapvető célja, hogy segítsen kibontakoztatni a független stúdiókban és kiadókban meglévő óriási kreativitást, és eljuttassa játékaikat a világ minden piacára." Foglalta össze röviden az új divízió lényegét John Riccitiello, az EA elnöke
Az Electronic Arts jelenleg szoros kapcsolatot tart fenn a Digital Illusions, a C.E., a Buena Vista Games (Disney Interactive), a Fox Interactive, a Krome Studios, a LEGO Interactive, az IO Interactive, a Warner Brothers Interactive, a Sunflowers Interactive Entertainment Software, a Lionhead Studios fejlesztőkkel és kiadókkal, valamint egyes földrajzi területekre terjesztési partnere a LucasArts, a Capcom, a NovaLogic és a NAMCO kiadóknak.

A TEAM 3D, AZ USA, A WCG ÉS A SZPONZOROK. Az október 12-18. között Koreában megrendezésre kerülő Samsung World Cyber Games versenyen az Egyesült Államokat a Team3D csapata fogja képviselni a Counter Strike összecsapásokban.
Azt, hogy semmi ne terelje el az USA Cyberathlete Professional League CS-tornáját megnyerő Team3D csapat tagjainak figyelmét a 350 000 dolláros fődíjért folyó versenyről, a CompUSA-val és az Nvidiával aláírt szponzori szerződésük hivatott biztosítani. A nemcsak a WCG-re szóló, hanem az összes világversenyen való részvételi költségeket fedező szponzori megállapodás része, hogy a csapattagok GeForce FX GPU-t használnak, és nForce2 készletre épített gépekkel vesznek részt a tornákon.
Az USA csapatának vezetője Craig „Torbull" Levine lesz.

ACTIVISION, A HŐS. A számítógépes játékok őskorban, 1979-ben alapított Activision kapta meg elsőként a „Publishing Hero Award" nevű díjat, amelyet az angol Develop, a játékiparággal és -kereskedelemmel foglalkozó magazin ezentúl évente szándékozik odaítélni. A hivatalos indoklás szerint az Activision a hős címet az európai interaktív szórakoztatóipar hosszan tartó támogatásáért és az elért eredményeiért kapta a most első alkalommal megrendezett Develop Industry Excellence Awards díjátadó ünnepségen.
A díj abszolút kategóriájában az Electronic Artsot megelőző Activision számára az egész világon végzett kiadói munka persze nem csak erkölcsi elismeréseket hoz: a tavalyi pénzügyi évet 864 millió dolláros árbevétellel zárták.

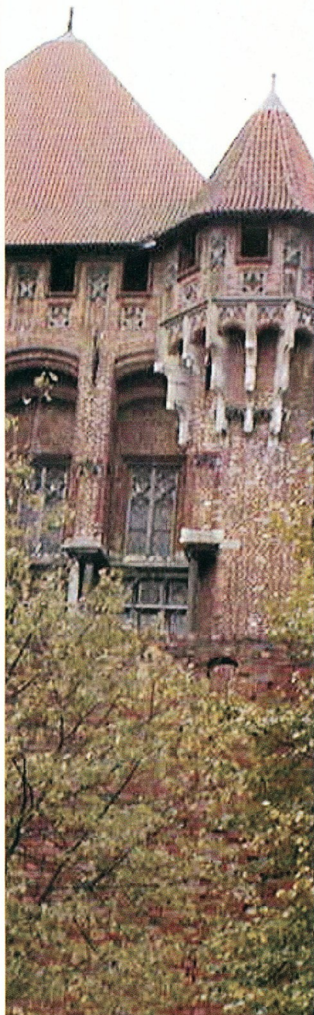


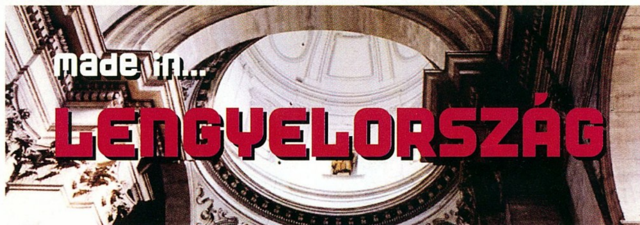
AZ ATARI ÚJRARENDEZI PÉNZÜGYEIT. Az Atari 200 millió dolláros tőkenövekedést vár a minap közzé tett részvény-kibocsátási akciójától. Terveik szerint több mint 39 millió Atari részvényt adnak át a cégben résztulajdont már korábban is birtokló Infogramesnek a korábbi, 188 millió dolláros adósságuk fejében, 4 és negyed dolláros névértéken.
A cég a szabad részvénypiacon pedig 9,82 millió új részvény kibocsátását jelentette be, valamint az átvett pakettből az Infogrames is bejelentette 17,18 millió részvény nyilvános eladását. A 4,25 dolláros névértéken jegyezhető részvények eladásából várt összbevétel meghaladja a 35 millió dollárt. Az ügylet egyszerre szolgálja az Atari hosszú távú adósságállományának felszámolását és az Infogrames tulajdonrészének a jelenlegi 88%-ról 77%-ra csökkentését, no meg nem utolsó sorban az utóbbi évek pénzügyi gyengélkedése után lassan talpra álló Atari pénzügyi megerősítését.

EA FUTAM A NASCAR-ON. Az Electronic Arts 2009-ig biztosította a maga számára a NASCAR-versenyeken alapuló játékok fejlesztésének jogát. Ezzel párhuzamosan kezdték meg a NASCAR Thunder 2004 játék szállítását, amely PC, PS2 és Xbox platformokon lehetőséget nyújt a játékosoknak a NASCAR Winston Cup és Busch Series versenyeinek újrajátszására 65 valódi versenyzőt, 175 autót és 23 hivatalos pályát modellezve.
A bejelentésre a legjobb alkalmat az EA által szponzorált, szeptember 28.-án rendezett EA Sports 500 futam nyújtott az alabamai Tallageda Superspeedwayen.

LARA VAN A TELEFONBAN. Pénzügyi értelemben Lara Croft már nagyon rég az EIDOS legjobban tejelő fejőstehene, lehet, hogy ez is meghúzódik annak hátterében, hogy minden folytatásban több poligont használnak kebleinek megalkotásához.
Az viszont biztos, hogy a mozivászon után most már a telefonok képernyőjére is elküldték ereklyék után kutatni hősnőjüket. Az EIDOS és a Vodafone ugyanis a minap írt alá egy 22 országra érvényes szerződést, melynek értelmében a telefontársaság kizárólagos jogot kapott a Tomb Raider franchise-on alapuló tartalmak fejlesztésére és terjesztésére.
A kezdeti lendület után kicsit kifulladni látszó Vodafone Live szolgáltatás ismételt felpörgetésével kapcsolatos, már most nyilvánosságra hozott tervek között a csengőhangokon, a képernyővédőkön és a háttérképeken túl legalább három különböző platformjáték is szerepel Larával a főszerepben.

BÚCSÚ A LUCASARTSTÓL. A LucasArts központi figurája megválni készül a cégtől, ahol Hal Barwood 1990 óta játszott fontos szerepet és az eredetileg még Lucas-Film Games néven futó fejlesztő-kiadó cég fontos projektjein dolgozott az elmúlt 13 évben. „Game-ográfiájában" olyan címek sorakoznak, mint az Indiana Jones and the Fate of Atlantis, a Big Sky Trooper, a Rebel Assault II, az Indiana Jones and His Desktop Adventures, a Yoda Stories és az RTX Red Rock.
Arról még nincs információ, hogy a filmiparból a játékiparba emigrált veterán író/rendező nyugalomba vonul-e, vagy máshol folytatja.





Szerintem, ha átolvassátok, mi minden készül a Kárpátok, a Balti-tenger, a Nysa, a Bug és az Odera által ölelt területen egyszóval Lengyelországban, meg fogtok lepődni. Amikor belekezdtem a csapatok felkeresésébe, magam sem gondoltam volna, hogy ebben a csodaszép országban ennyi és ilyen minőségi PC-s fejlesztéseket találok majd.

CITY INTERACTIVE. A 2003. február 14-én, tehát Valentin napon alapított City Interactive-ot Lemon interactive néven is ismerhetitek, hiszen a cég létesítésekor a citromtársaságot is magába olvasztotta. A varsói fejlesztők két stúdióval is büszkélkedhetnek – Tatanka, We Open Eyes. A sikeres csapat éppen a napokban írt alá szerződést a Gaunlet Entertainmenttel, így nem lesz többé gond, ki adja ki programjaikat Angliában és Írországban. Lássuk hát Mark Tyminski cégének munkáit! Az első címért 2002 áprilisáig kell visszanyúlunk, hiszen ekkor jelent meg a Project Earth: Starmageddon, amelyet természetesen még a Lemon interactive készített, és Európában a Mindscape publikált. A CI tavasz óta nagy erőkkel dolgozik a vegyes sikereket elért űrstartégia folytatásán, amely egyelőre még P2 munkanévvel fut, és mindenki Project Earth 2 néven emlegeti. A program jövőre erősen feljavított 3D-s motorral jelenik meg, és igen sok ígéretes tartalmi fejlesztés is várható annak érdekében, hogy a játékosok valóban önálló életet élő űrben találják magukat. A P2 parancsnokai küldetéseik során tapasztalati pontokat gyűjthetnek majd, és fejlesztésükkel együtt átvihetjük őket a következő küldetésekbe is. Érdekes újítás, hogy bizonyos küldetések teljesítéséhez jól képzett zsoldosokat is használhatunk, bár ennek ára igen borsos lesz. Na, de térjünk vissza még egy kicsit a közelmúltba, hiszen a CI idei első munkáját már a nyáron kézbe vehettük. A Nina: Agent Chronicles klasszikus akció-kalandjáték, főhősnőjének alakját pedig egy lengyel top modell, Iza Czarnecka adta. A kicsit csúnyácska programban Nina különleges képességeinek birtokában veti magát az afgán hegyek közé... Szintén a CI munkáját dicséri a Smash Up Derby (amelynek a demóját már kipróbálhattátok), valamint a lassan finisbe érkező Wings of Honour is. Az első világháborús repülőgép-szimulátort október elején mutatták be a birminghami European Flight Simulation 2003 Show-n, és ennek örömére a program demója is megjelent.





METROPOLIS SOFTWARE. Következzen egy újabb sikeres lengyel csapat, amelyiknek olyan címeket köszönhetünk, mint a RoboRumble, a Gorky 17 vagy az Archangel, és remélhetőleg a Gorky Zero is lassan végre megérkezik.

A régi időkre valószínűleg nem sokan emlékeznek, pedig a varsói csapat már ott volt a DOS-os játékok piacán is a Teenagenttel (1995) és a Star Command: Revolutionnel (1997), csak ezt követte első windowsos szerepjátékuk, az Odium (1999), majd a 2002-ben megjelent, már említett Archangel. Ezt már valószínűleg sokan vágjátok, de azért picit összefoglaljuk. Ebben a nyomasztó hangulatú dark-fantasy, „nézdahátam" stílusú akció-szerepjátékban nagyon különös hőstípusként jelenhettünk meg. Ráadásul a történet kezdetén az általunk „alakított" Michael Travinsky csak annyira emlékszik, hogy a szakadó hóesésben vezette autóját, amikor hirtelen megjelent előtte az a hatalmas jármű. Ehhez képest most egy kolostorban van, nem tudja, hol és miért, s azt sem, ki ő, és hogyan került oda. Egész érdekes történet volt, közepes grafikával, nagyrészt megragadta a nyomasztó kalandok kedvelőit.

A hamarosan elkészülő Gorky Zeroról a 2003/08-as számunkban írtunk bétatesztet, így csak dióhéjban... A program néhány évvel később folytatja a Gorky 17 történetének szabadon hagyott szálait, ennek megfelelően Cole Sullivan első küldetései során Ukrajnában



tevékenykedik majd. A program kevésbé harcorientált, inkább lopakodós, taktikai cucc, tehát Thief-rajongók, gondolkodni vágyók előnyben! Hasznos tudni, hogy a Gorky Zero sztorijával hangsúlyosan Rafal Ziemkiewicz foglalkozott, aki eddig háromszor is elnyerte a legnevesebb lengyel sci-fi írói díjat.

MIRAGE INTERACTIVE. Ennek a varsói fejlesztőcsapatnak a múltja még a Commodore 64-es időkbe nyúlik vissza, így bátran állíthatjuk, igazi veteránok. Igaz, maga a Mirage Interactive 2000-ben alakult meg, de ennek oka, hogy az anyavállalat kiadói és fejlesztői része különvált. Így a fejlesztők őstörténete egészen 1988-ig, a Studio Komputerowe AS-ig nyúlik vissza. Ez a cég még a 8-bites rendszerek hardvereivel is foglalkozott, majd átalakult Mirage Software-ré, és Atari, Commodore, Amiga és PC-s játékokat is forgalmazott és készített. Egyik talán nálunk is ismert C64-es címük a Wladca, a PC-s „ősök" közül pedig említést érdemel a RatHunt, a Sniper: Path of Vengeance, a Rise of the Robots sorozat és a Mortyr. Gondolom, ez utóbbi két címnél kaptátok fel igazán a fejeteket, előtte kevéssé ismert nevek hangzottak csak el.



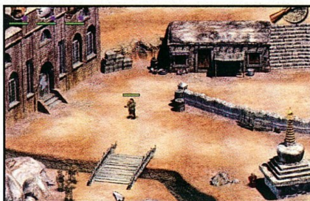
Érdekes módon márciusban még minden hangos volt a készülő Mortyr 2-vel kapcsolatban, most viszont, amikor lassan meg kellene, hogy jelenjen, oly nagy a csend, hogy csak a tücsök ciripelése hallatszik. Vajon mi lehet a gond? A nagy riválisok ijesztették meg a céget? Vajon ez a program is az enyészeté lesz, vagy csak vihar előtti csend honol?!

PEOPLE CAN FLY. Még nem sokat hallhattunk a PCF csapatról, hiszen a 2002 februárjában alapított cég első munkája a Painkiller lesz. A 20 fős team néhány tagja igazi veterán, akik már 1992 óta vannak a szakmában, és többek között dolgoztak a Gorky 17-en is...



Magáról a Painkillerről a 2003/9-es számban írtunk hosszabb lélegzetű bemutatót, így most nem taglalnám ennek a pergő ritmusú horror-akciójátéknak a részleteit. Sajnos a programról legutóbb érkezett hír nem más, mint hogy a megjelenését áttolták jövő év tavaszára, így a People Can Fly bemutatkozására még egy kicsit várnunk kell.

REBELMIND. A lengyel szoftverfejlesztés másik nagy veteránjához érkeztünk, a 2004 elején éppen 10 éves szülinapját ünneplő Rebelmindhoz. A három alapító (Darek Rusin, Marcin Krawczyk és Krzysztof Krawczyk) nem titkolt vágya az egyik legjobbnak lenni a közép- és kelet-európai régióban, bármilyen játéktípust is fejlesztenek éppen. Nagy gondjaik szerencsére nincsenek, hiszen munkásságuk során szoros partneri viszonyt alakítottak ki a CDV-vel. Eddig felmutatott játékaik palettája igen színes, készítettek már gyerekszoftvert, RPG-t és shootert is. Íme műveik kronológiája: Mega Blast (1995), Dark Moon (1996), Treasure Island (1997), Odium (1999), Timothy (2000), Grom (2002), Great Journey (2003).
Egyelőre csúszik, és talán már sosem jelenik meg a már régen beharangozott, jobb sorsra érdemes (bár kezdettől fogva ijesztően csúnya) Fistful of Gold (RTS-RPG).
A cég ezzel szemben éppen a napokban jelentette be legújabb készülő játékát, a Space Hacket. A jövő év második felére halasztott akció-szerepjátékot szerint részben a Diablo ihlette, ám a fantasy környezet helyett a Rebelmind a sci-fit választotta.



A történet szerint a Föld elnépesedése miatt a kormány drasztikus lépésre szánja el magát, és új, korlátozó intézkedésekkel kényszeríti az embereket a bolygó elhagyására. Ám az eleinte jól működő tervbe szokás szerint kis hiba csúszik, és kaotikus helyzet alakul ki, ami a katasztrófa felé sodorja az emberiséget, melyet csak egyetlen hős menthet meg a végleges pusztulástól...
A futurisztikus lovag hamarosan csatába indulhat majd, hogy megmentse a világot, és küzdelme során 5 küldetéssorozatban 45 pályát teljesíthet majd. Azért a képek alapján nem valószínű, hogy a Blizzard pánikba esne, hogy letaszítják a trónról, de ebből még bármi jó kisülhet.

TANNHAUSER GATE. Akik kicsit járatosak az MMORPG-k világában, azok már 2002 eleje óta ismerik a Tannhauser Gate csapatát, hiszen ők készítették a Mimesis online-t, melyben a valóság és az illúzió határai összemosódnak. Mint tudjuk, óriási munka megálmodni, létrehozni és életben tartani egy ilyen birodalmat, ám e hatalmas kihívás ellenére a Wroclawban „állomásozó" csapat idén szeptemberben új játékot jelentett be, The Roots címmel.
Ebben a harmadik nézetű akció-szerepjátékban Lorath idillikus világában kalandozhatunk majd.
A birodalmat ősi istenek vigyázzák, és egy ősi jóslat szerint káosz köszönt a világra, hogy a jó és a rossz ismét megvívhassa örök harcát. Emiatt kerül a mi hősünk is az események forgatagába, és így kaphatnak a játékban hangsúlyos szerepet az arénákban zajló (á la Final Fantasy), körökre osztott ütközetek, melyekben például élőholtakkal, trollokkal, gólemekkel, démonokkal és vámpírokkal küzdhetünk meg. Érdekes lehet még, miért is The Roots a játék címe. Erről egyelőre csak annyit, hogy az ősi elemek fái, az Őrzők, fontos szerepet kapnak majd a játékban, hiszen némelyikük gyökerei ocsmány démonokat tartanak fogva...



TECHLAND. A lengyel játékpiac vezető forgalmazója a saját fejlesztésekkel is büszkélkedő, 1991-ben alapított Techland. Az óriási cég jelenleg is több mint száz alkalmazottat foglalkoztat, hiszen nem csak a játékok piacán jeleskednek, hanem szerepet vállalnak a multimédia, az üzlet, a honosítások, a nyelvoktatás és más üzleti alkalmazások területén is. Valószínűleg mindenki emlékszik még az ezredfordulón megjelent, cyberpunk Crime Citiesre, amely az ő fejlesztői hírnevüket öregbíti, akárcsak a most szeptemberben megjelent, ebben a számunkban tesztelt, kevésbé jól sikerült Chrome...

PLAY.COM.PL. Búcsúzóul csak gyorsan megemlíteném egy nemrég, a nyáron megjelent progit, amelyet a Play.com.pl fejlesztett, és adott ki, s otthon csak Maluch Racernek nevezik, ám mi Streets Racerként ismerhetjük. A jópofa versenyautós progi a mai világban minden, csak nem trendi, ám rendkívül szórakoztató, hiszen sebességrekordjainkat miniautóinkkal (a Polski Fiat hat felszereltségi fokozata) békés vidéki falvak néptelen, legfeljebb tehénbőgéstől felzaklatott útjain ejthetjük meg. Szórakoztató, és nagyon más, mint a mostani csilli-villi csodák.
Itt is jártunk! Viszlát Lengyelország! ■ LILY

DIVINE DIVINITY:
RIFTRUNNER

> **Fejlesztő:** Larian Studios > **Kiadó:** ? > **Web:** www.riftrunner.com





Egy stílusalapítónak titulált játékot igencsak nehéz feladat überelni, amire keresve sem találhatnánk jobb példát, mint az első igazi akció-szerepjátéknak tartott Diablót. Ugyan akadtak reményteli próbálkozások az eladási listákon második epizódjával még mostanában is fel-feltűnő játék trónról történő letaszítására, de a Prince of Qin és társai nem igazán jártak sikerrel, a Lionheartot pedig inkább hasonlítják a Fallouthoz, mint a Blizzard programjához. A legközelebb a diadalhoz miden kétséget kizáróan a Divine Divinity jutott, melyben ugyan temérdek küldetés zúdult a nyakunkba, de a lényeg ezúttal is az ellenfelek megnevelésén volt. A Larian játékának sikerét mi sem bizonyítja jobban, minthogy fejlesztés alatt áll a kiegészítő, mely Riftrunner címen fog megjelenni, remélhetően még ez év vége előtt.

Ami a Riftrunner történetét illeti, a főszereplőről nyugodtan elmondhatjuk, hogy sötét erők játékszerévé vált, magyarosan fogalmazva nyakig ül a pácban. Ezek a sötét erők démonokból, illetve hullamágus segítőikből állnak, akik nem átallottak karakterünket a játék univerzumába rángatni. Ez még tán nem is lenne akkora baj, hogyha nem egy Halállovaggal zártak volna egy testbe bennünket, ami igencsak kellemetlen, skizofrén érzéseket generál. A feladat tehát adott: megkeresni a gonoszokat, akik felelősek ezért az aljasságért, majd megfizetve nekik feloldani az átkot.

A játék ugyanarra a motorra épül, mely az eredeti Divine Divinityt is hajtotta, de a fejlesztők vették a fáradtságot, hogy alaposan megkeverjék az engine-t. Ennek eredménye szó szerint azonnal szembetűnik majd, mivel a karakterek ezentúl teljes három dimenzióban pompáznak, és lehetőségünk lesz a zoomolgatásra is, amit nagyon sokan, és hozzá tesszük, okkal hiányoltak az eredeti programból. Az életszerűbb grafika mellett a fejlesztők ezúttal minden dialógust teljes terjedelmében rögzítettek, vagyis nem kell megelégednünk a játék nagyobb részében a párbeszédek olvasgatásával.

Másik érdekes újítás a motorhoz csatolt Battlefield-technológia segítségével véletlenszerűen generált világrészek és küldetések rendszere. Ezeket a világokat bizonyos portálokon keresztül érhetjük el, és a fejlesztők elmondása szerint tényleg sosem fogunk ugyanazokkal a questekkel, szörnyekkel és tárgyakkal találkozni. Ezeknek az al-univerzumoknak még a nehézsége is változni fog, úgyhogy, ha véletlenül kénytelenek voltunk fejvesztve kimenekülni egyből, célszerű később is benézni, hátha ezúttal csak csontvázakkal találkozunk a kincsekhez vezető úton.

Eredetileg már a „sima" Divine Divinityben is helyet kaptak volna csapattársak, de a fejlesztésre szánt idő lejártával a Larian szakemberei kénytelenek voltak kihagyni a segítőket. A Riftrunnerben azonban végre már nem mindig egyedül kell szembeszállnunk a világ rémeivel és egyéb nehézségeivel. Hogy a társakat vezérlő mesterséges intelligencia mennyire fog kitenni magáért, az még kérdéses, de reméljük, hogy nem kerékkötőket kapunk magunk mellé, már csak azért sem, mert a Riftrunner világában számos új, és az eddig megismerteknél jóval keményebb ellenséggel is szembetalálhatjuk magunkat.

A karaktergenerálás módja, illetve fejlesztésének lehetősége is megváltozott. Először is jóval részletesebben formálhatjuk meg hősünket a játék elején. Nem lesznek előre gyártott kasztok, így nem kell megelégednünk a nagyon Diablo-szagú alapfigurákkal. A fejlődés mikéntjével kapcsolatban a fejlesztők nagyon titkolóznak, de azt ígérik, hogy teljesen más lesz, mint amit az eredeti játékban megismertünk. Ez nem biztos, hogy olyan jó hír, mivel a képzettségalapú fejlődés nagyon jól eltalált volt a DD-ben is, az viszont mindenképpen üdvözlésre méltó, hogy a kissé kaotikus trade-systemet is lecserélik.

Az egyetlen elem, amelyet valószínűleg nagyon sokan fognak a kiegészítőből is hiányolni, a többjátékos mód, de szerencsére a Riftrunnerrel párhuzamosan a larianos fiúk már hegesztik a folytatást, a Divine Divinity 2-t, melyből már a multiplayer sem marad ki. A második rész megjelenésére még azonban majd egy évet kell várnunk, de remélhetőleg az addig hátralévő időt valamelyest ki tudjuk tölteni a Riftrunner véletlenszerűen generált dungeonjaiban. ■ Trasher

DIABLO

Már jó néhány év eltelt a Blizzard stílusteremtő játékának megjelenése óta, és a folytatás sem mai gyerek, de a program - vagy legalábbis a mentett állások - még mindig nagyon sok játékosnak figyel a merevlemezén. Ugyan sokan kritizálták a programot mondván értelme, az nincs sok, de nem is azért ültünk le elé játszani, hogy halálra gyötörjük az agyunkat. Sokkal inkább voltak vonzók a pörgős akciójelenetek, melyekben kipróbálhattunk új képzettségeinket, páncéljainkat, miközben akár ellenségek tucatjai loholtak életünkre szomjazva a nyomunkban.



CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

Acélszív (H) ... 6 990
Afrika sötét tikai (H) ... 1 990
Age of Empires Gold ... 1 990
Age of Empires 2 Gold ... 9 990
Age of Mythology ... 9 990
Age of Myth. Titans* ... Jön
Alice ... 3 990
Aliens vs Predator 2 ... 2 990
A vs P 2 Primal Hunt* ... 2 990
Anno 1602 ... 3 990
Arcanum ... 1 990
Arx Fatalis ... 3 990
Atlantis 2 (H) ... 2 990
Baldur's Gate Gold ... 3 990
Baldur's Gate 2 ... 3 990
Baldur's Gate 2 Gold ... 5 990
Battle Realms ... 1 990
BF1942 Secret Weap. ... 7 490
Black & White ... 4 990
Blitzkrieg ... 6 990
Blizzard Legend Pack ... 3 990
C&C Generals ... 11 990
C&C Generals Zero Hour* ... Jön
Call of Duty* ... Jön
Capitalism 2 (H) ... 2 990
Car Tycoon (H) ... 5 990
Carmageddon TDR 2000 ... 1 990
Champ Manager 3 ... 1 990
Chessmaster 9000 ... 6 990
Chicken Shoot (H) ... 1 990
Chrome (H) ... 9 990
Claw ... 1 990
Codename Outbreak ... 1 990
Colin McRae Rally 2 ... 2 990
Colin McRae Rally 3 ... 9 990
Comanche 4 ... 3 990
Combat Flight Simulator ... 2 490
Commandos ... 1 990
Commandos call of duty ... 1 990
Commandos 2 ... 3 990
Commandos 3* ... 9 990
Conflict Desert Storm 2 ... 9 990
Cossacks ... 5 990
Crazy Taxi ... 1 990
Crimson Skies ... 2 490
Delta Force 2 ... 1 990
D Force Land Warrior ... 1 990
DF Black Hawk Down(H) ... 7 990
Deus Ex ... 1 990
Diablo ... 1 990
Diablo 2 + Lord of Destr. ... 3 990
Die Hard Nakatomi Plaza ... 2 990
Disciples 2 ... 1 990
Disney játékok (24 féle) ... Akció
Drakula (H) ... 1 990
Drakula 2 (H) ... 1 990
Dragon's Lair 3D ... 10 990
Dungeon Siege ... 9 990
Dungeon Siege Aranna* ... Jön
Emperor:Battle for Dune ... 3 990
Empire Earth Gold (H) ... 6 990
Empires: Dawn of M.W.* ... Jön
Enter The Matrix ... 12 990
Etherlords (H) ... 3 990
Europa 1400: The Guild ... 3 990
Europa Universalis (H) ... 1 990
Everquest Planes Power ... 1 990
Extreme Biker ... 1 990
F1 Challenge '99-02 ... 11 990
FIFA 2002 ... 3 990
FIFA 2004* ... Jön
Fire Chief (H) ... 6 990
Flanker 2.0 ... 1 490
Flight Simulator 98 ... 2 490
Flight Simulator 2004 ... 19 990
Freedom Fighters* ... 11 990
Freelancer ... 15 990
Ghost Recon ... 2 490
Gorky 17 (H) ... 990
Gunmetal ... 6 990
Grand Prix Legends ... 1 290
Grand Theft Auto ... 1 990
Grand Theft A: London ... 1 990
Grand Theft Auto 2 ... 1 990
Grand Theft Auto 3 ... 6 990
GTA Vice City ... 10 990



WarCraft 3 Frozen Throne



Morrowind



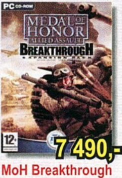
Age Of Empires Gold



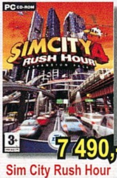
Panzer General 3D SE



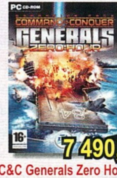
BF 1942 Secret Weapons



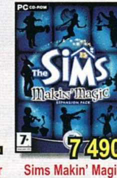
MoH Breakthrough



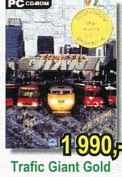
Sim City Rush Hour



C&C Generals Zero Hour



Sims Makin' Magic



Trafic Giant Gold



Empire Earth Gold



Haegemonia Mission



Pokoli szomszédok



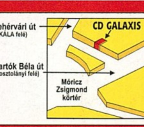
Settlers 4 Trójai küld.

Great Escape ... 9 990
Ground Control Gold ... 1 990
Haegemonia (H) ... 3 990
Hae Solon Hagyaték (H)* ... 3 990
Half-Life ... 1 990
Half-Life Generations 3 ... 4 990
Half-Life: Gunman ... 1 990
Halo* ... Jön
Heroes of M & M 3 ... 1 990
Heroes 4 +2 küldetés (H)* ... Jön
Hexen 2+Mission+Editor ... 1 990
Hold hadművelet (H) ... 1 990
House of the Dead 2 ... 1 990
Hulk ... 5 990
Icewind Dale Gold ... 3 990
Icewind Dale 2 ... 7 990
IL-2 Sturmovik ... 2 490
Imperialism 2 ... 2 490
Imperium Galactica 2 (H) ... 1 990
Indiana Jones Emperor ... 6 990
Industry Giant 2 (H) ... 3 990
IndyCar Series ... 11 990

Inkvizíció (H) ... 3 990
Insane ... 1 990
Kelták királya (H) ... 3 990
Knight Rider ... 5 990
Knights&Merchants (H) ... 990
Knights&Merchants 2(H) ... 6 990
Korea: Forg Conflict (H)* ... 6 990
Légimentők (H) ... 3 990
Légió (H) ... 3 990
Lionheart* ... 10 990
Lord of the Rings (Viv.) ... 4 990
Luftwaffe Commander ... 2 490
Mace G: Bounty Hunter ... 9 990
Madden 2004 ... 11 990
Mafia ... 6 990
Max Payne 2* ... Jön
Medal of Honor Deluxe ... 11 990
Medal of H. Breakthr.* ... 7 490
Metal Gear Solid 2 Sub ... 11 990
Midnight Club 2 ... 10 990
Midtown Madness ... 1 990
Might and Magic 7 ... 1 990

Might and Magic 9 ... 5 990
Morrowind ... 2 990
Mortal Kombat 4 ... 1 990
Moto GP 2 ... 9 990
Motocross Madness 2 ... 2 490
Myst 3: Exile ... 2 490
Nagy Balhé (H) ... 1 990
Nagymester 2 (H) ... 1 990
Napóleon (H) ... 4 990
NBA 2004* ... 11 990
Need for Speed 4 ... 3 990
Need for Speed Porsche ... 3 990
Next Generation Tennis ... 2 990
Neverwinter Nights ... 7 990
Nw Nights Undrentide ... 7 990
NHL 2002 ... 3 990
NHL 2004* ... 11 990
Nina (H) ... 3 990
No One Lives Forever ... 1 990
No One Lives Forever 2 ... 4 990
Oil Tycoon (H) ... 1 990
Op Flashpoint csomag* ... 5 990

Pandora's Box ... 2 490
Panzer General 3D Sc.E ... 1 990
Patrician 3* ... 10 990
Pharaoh + Cleopatra ... 2 990
Platoon (H) ... 2 990
Pokoli Szomszédok (H) ... 7 990
Pure Pinball (H) ... 4 990
Quake 2 ... 1 990
Railroad Tycoon 3* ... Jön
R. Six 3: Raven Shield ... 7 990
RalliSport Challenge ... 9 990
Rally Champion Xtreme ... 1 990
Rayman 3 ... 7 990
RC Cars (H)* ... 4 990
Rebels (H) ... 6 990
Red Faction 2 ... 6 990
Republic ... 9 990
Rise of Nations ... 15 990
Rollercoaster Tycoon 2 ... 7 990
Roncsderby (H) ... 4 990
Runaway (H) ... 9 990
Sacrifice ... 1 990



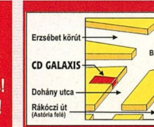
SW Jedi Knight Academy



Runaway

12 990,-
Temple of Element Evil

9 990,-
Commandos 3



UFO Aftermath

Saga (H) ... 2 990
Schizm (H) ... 1 990
Screamer 4x4 (H) ... 1 990
Sega GT ... 1 990
Sega Rally 2 ... 1 990
Settlers 4 (H) ... 2 990
Settlers 4 Mission (H) ... 3 990
Settlers 4 Trójai Küld (H) ... 3 990
Seven Kingdoms 2 ... 990
Severance: Blade of D. ... 1 990
Shadow of Memories ... 9 990
Shanghai 2nd Dynasty ... 1 990
Sheep ... 1 990
Silent Hill 3* ... Jön
Silent Hunter 2 ... 1 990
Sim City 3000 World. Ed. ... 3 990
Sim City 4 ... 11 990
Sim City 4 Rush Hour* ... Jön
Sims Double Deluxe* ... 11 990
Alap+Livin' It Up+House Party
Sims Hot Date ... 7 490
Sims On Holiday ... 7 490
Sims Unleashed ... 7 490
Sims Superstar ... 7 490
Sims Makin' Magic* ... 7 490
Soldier of Fortune SE ... 1 990
Sonic 3D ... 1 990
Space Colony* ... 10 990
Spellforce* ... Jön
Splinter Cell ... 5 990
Star Trek: Armada ... 1 990
ST Away Team ... 1 990
ST Elite Force ... 1 990
ST Elite Force 2 ... 9 990
Star Wars Racer ... 3 990
SW: Force Commander ... 3 990
SW: Galaxies* ... Jön
SW: Jedi Knight Gold ... 3 990
SW: JK Jedi Academy ... 10 990
SW: Phantom Menace ... 3 990
SW: Rogue Squadron ... 3 990
SW: X-Wing Alliance ... 3 990
SW: X-Wing Collector ... 3 990
Starcraft és Brood War ... 1 990
Starlancer ... 2 490
Supercar Street Chall. ... 1 990
SWAT 3 Elite Edition ... 1 990
S.W.I.N.E. (H) ... 3 990
Tachyon: The Fringe ... 1 490
Temple of Elemental E. ... 12 990
The Nations (H) ... 1 990
Thief 2 ... 1 990
Thing* ... 2 990
Throne of Darkness ... 1 990
TOCA Race Driver ... 3 990
TOCA Touring Cars 2 ... 1 990
Tomb Raider 4 ... 1 990
T.R. Angel of Darkness ... 9 990
Tonic Trouble ... 990
Tony Hawk's P. Skater 3 ... 1 990
Tortuga* ... 6 990
Traffic Giant Gold (H) ... 1 990
Train Simulator ... 6 990
Trainz ... 1 990
Tron 2.0 ... 9 990
Tropico (H) ... 1 990
Tropico 2 (H)* ... 10 990
UFO Aftermath (H) ... 9 990
UFO Aftermath SE (H) ... 10 990
Unreal 2 ... 9 990
Unreal Tournament 2003 ... 9 990
Vészhelyzet (H) ... 990
Vészhelyzet 2 (H) ... 3 990
Vietcong ... 10 990
Virtua Tennis ... 1 990
Warcraft 2 (+BattleNet) ... 1 990
Warcraft 3 ... 4 990
Warcraft 3 frozen throne ... 4 990
Warrior Kings ... 1 990
Warrior Kings: Battles ... 3 990
Wizardry 8 ... 4 990
World War III (H) ... 1 990
Worms 2 ... 1 990
WW II: Frontline Cmd(H) ... 9 990
Zeus+Poseidon ... 2 990
Zoo Tycoon csomag ... 9 990

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h

Fehérvári út (SKÁLA felé) – CD GALAXIS – Bartók Béla út (Kosztolányi felé) – Móricz Zsigmond körtér

CSOMAGKÜLDÉS!
479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag
GYORS & OLCSÓ

Erzsébet körút – Blaha Lujza tér – CD GALAXIS – Dohány utca – Rákóczi út (Astória felé)

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.cdgalaxis.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / (H): magyar nyelvű játékok.

> **Fejlesztő:** EA Los Angeles > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.eagames.com

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

A Panzer Generals után igencsak ritkán találkozhattunk második világháborús játékokkal, de a fejlesztők az utóbbi néhány évben enyhén szólva is rákaptak erre a témára. Ez a „nagy beindulás" többek közt az olyan programoknak volt köszönhető, mint a sokak által máig is a legjobb WWII-es shooternek tartott Medal of Honor: Allied Assault. Az akciójátékhoz azóta már napvilágot látott két kiegészítő is, melyeket a következő év januárjának végén követhet a Pacific Assault, mely a nagy világégés legtovább lángoló területére, a csendes-óceáni hadszíntérre kalauzolja el a történelmi akciójátékok rajongóit.

FEDEZÉKBE! Az eredeti játék, illetve a kiegészítők ugyebár Európa hadszíntereit vetítették elénk, melyeken bőven találkozhattunk sűrű erdőségekkel, de dzsungellel azért nem, lévén az ezt alkotó fafajták kevéssé jellemzők a kontinensen. Nem úgy a távol-keleten, ahol a szövetségesek egyik legnagyobb ellenfele a felkelő nap harcosai mellett a bokrok és a fák áthatolhatatlan szövevénye volt. Nincs ez másként a Pacific Assaultban sem, és igaz ez annak ellenére is, hogy nem minden küldetés fog az őserdő sűrűjében zajlani.

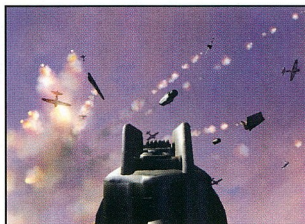
Ezek a missziók, melyek során elhagyhatjuk a zöld poklot, szintén nem fogják túlságosan belopni magukat a szívünkbe, legalábbis a terep miatt nem. Kétségtelen, hogy nagyon impozáns látványt nyújt egy csendes-óceáni szigetecske tengerparti, pálmafás lagúnája, de e látvány kevésbé szemet gyönyörködtető, hogyha csinos leánykák helyett japán katonák ontják ránk az ólmot, az egyetlen fedezék pedig a fentebb említett pálmafa, melynek további tulajdonsága, hogy kevésbé bírja, hogyha mondjuk sokáig kaparásszák a kérgét géppuskával...

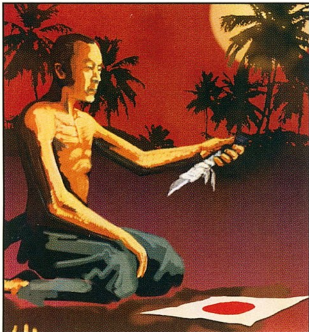
VÍZCSEPPEK, FASZILÁNKOK ÉS EGYEBEK. Hogy a dzsungelek a lehető legrealisztikusabban állják utunkat, és a pálmafák is a legélethűbben kínálják fel hátsónkat az ellenségnek, arról a fejlesztők teljesen új fejlesztésű motorral gondoskodnak. Az engine-nek hála, a bozótos nemcsak a valóságoshoz nagyon hasonlóan fest majd, hanem ahhoz hasonlóan is viselkedik, aminek következtében könnyen észrevehetjük az óvatlanul rejtőzködő ellenséget, de ők is hasonló könnyedséggel fognak felfedezni bennünket. Az őserdő növényzetének ábrázolása mellett a vízfelületek megjelenítése szintén kiemelhető – a Joint Operations estében tett ígéretekhez hasonlóan az EALA fejlesztői is azt szeretnék elérni, hogy a víz folyamatosan koszolódjon, hogyha a katonák rohangálnak benne, megnehezítve az esetleges víz alatti lopakodás lehetőségét. Az már szinte természetes, hogy ha belegázolunk, vagy valamilyen nagy járművel belehajtunk egy nagyobb tócsába, vízcseppek zápora köszönti eme tevékenységünket.

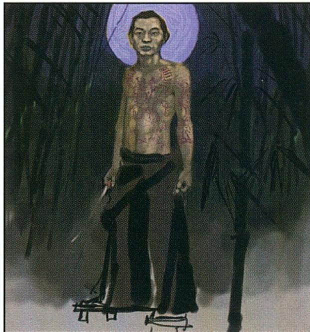
Az sem újdonság, hogy bizonyos fontos, strukturális elemek, mind mondjuk a sínek és a hidak lerombolhatók az akciójátékokban. Viszont sajnos az is gyakori, hogy ezek függetlenül attól, hogy mennyi robbanószert teszünk és hova, vagy éppen egy gránáttal végeztetjük el az aknamunkát, szánalmasan borulnak össze, időnként teljesen lehetetlen szögben és irányban. Hogy a Pacific Assault játékosainak ne kelljen emiatt a fejüket fogniuk, arról szintén az új engine gondoskodik. Ha például most is eszünkbe jutna, hogy ugyan fel kellene robbantani egy fahidat, akkor az a híd bizony ténylegesen darabokra fog robbanni ahelyett, hogy néhány gerendára esne szét. Azonban túl közel ne menjük, hogy széles mosollyal szemléljük a motor e képességét, mivel a szétrobbanó híd szanaszét repülő darabjai akár még komoly sérülést is okozhatnak katonáinknak. Igen, tudom, mire gondol kaján vigyorral a tisztelt olvasó, és valóban: az ellenségnek is.











Ha már az eltérő taktikáknál tartunk, meg kell említenünk, hogy sem a bajtársaink, sem az ellenség katonái nem futószalagon gyártott CTRL C-, CTRL V-modellek, hanem szinte mindegyikük rendelkezik valami egyedivel. Megtalálható lesz minden lehetséges bőrszín, szakáll, orrméret, illetve azt is az első pillantásra leszűrhetjük, hogy a mellettünk hasaló obsitos veterán-e, vagy esetleg húszéves, tejfelesszájú újonc. Mivel a küldetések összefüggenek, nem árt, ha vigyázunk a katonatársainkra, mivel lesznek olyan bajtársak, akik a küldetéssorozat végéig az oldalunkon harcolnak – persze, ha lelövik őket, ez bajosan abszolválható.Szintén a küldetések összefüggéséhez tartozik, hogy nem érdemes egy pályán nagy romolással, a korábban már emlegetett Sam példáját követve végigrobognunk. Előfordulhat, és elő is fordul ugyanis, hogy a későbbiekben ugyanezen a pályán kapunk egy feladatot, és teszem azt, híján vagyunk lőszernek. De semmi baj, hisz ott van az a lőszerraktár, melyhez az ellenség nem fér hozzá, és biztosítja a szükséges ólommennyiséget. Ja, hogy az előző misszióban nagy buzgalmunkban felrobbantottuk, hogy kifüstöljük a mögötte lapuló egy szál japánt? Bocs, akkor nincs lőszer...

MI A PÁLYA? Kinek nagy örömére, kinek nem kevésbé nagy bánatára egyre több FPS dobozán vagy leírásában találkozhatunk a squad based tactical shooter felirattal, ami ugye azt jelenti, hogy a küldetéseket nem egymagunkban, Serious Sam nyomdokait követve kell teljesítenünk, hanem egy kis létszámú csapat tagjaként. Ilyen küldetésekkel a korábbi MOHAA-khoz hasonlatosan a Pacific Assaultban is találkozhatunk, noha nem maradtak ki a magányos missziók sem. A különbség jelenleg tárgyalt programunk és más SBTS-ek között az, hogy ezúttal nem mi vezetjük az osztagot, hanem csak tagjai vagyunk annak. Ebből következően most a jól megírt mesterséges intelligencia még nagyobb hangsúlyt kap, mely banánhéjon több, ígéretesnek induló program is elcsúszott, hogy hirtelen csak a Chasert említsük. A Pacific Assault azonban a korábbi kiegészítőkhöz és az eredeti programhoz hasonlóan nemigen bukhat bele a rossz MI-be, mivel sem az osztagunkat vezető altiszt nem küld minket a halálba, sem a társaink nem rohannak bele az ellenfél zárótüzébe.



Akárcsak a valóságos háborúban, a konfliktus két részvevője, az amerikaiak és a japánok is igencsak eltérő taktikát alkalmaznak, amit az MI nagyon jól ad vissza. A szövetségesek tengerészgyalogosai, bízva technikai fölényükben, valamint a csillagokban és a sávokban, jóval merészebben, határozottabban rontanak be a bozótosba a mindent elsöprő taktikát részesítve előnyben. A japánok evvel szemben kihasználják, hogy az ő kiképzésük során sokszor megfordultak hasonló környezetben, így sokkal inkább a rejtőzködést, a lesből támadást favorizálják, ami, mint azt gyakran tapasztalni is fogjuk, gyakran jóval hatékonyabb az erőből történő támadásnál.

ZERO VS. HURRICANE. A Medal of Honor: Allied Assault legnagyobb vetélytársa egyelőre kimondva, kimondatlanul is a Battlefield 1942. Akik az utóbbira voksolnak, azt általában azért teszik, mivel a BF-ben a harci járművek jóval nagyobb szerepet kaptak, mint a MOHAA-ban. Hogy kiköszörüljék a csorbát, a fejlesztők a Pacific Assaultban igencsak nagy hangsúlyt szeretnének adni a motorizált hadviselésnek. Pontosan még nem lehet tudni, hogy hány, és milyen hadosztályhoz tartozó járművekkel találkozhatunk, de az biztos, hogy mind szárazföldön, mind vízen, sőt, még a levegőben is beülhetünk valamilyen hadi gépezet pilótafülkéjébe. Ha minden igaz, az égre tekintve olyan légi csaták látványában is részünk lehet, ahol egyszerre száznál is több vadászrepülő küzd egymással életre-halálra. Ezen a területen is igaz, amit a gyalogos hadviseléssel kapcsolatban említettünk, vagyis mindkét harcoló oldal eltérő taktikát fog alkalmazni, csak éppen ellenkező előjellel, mivel a japán légierő igen esztelenül dobta harcba a legjobb pilótáit, míg az amerikaiak veteránjai a megfontoltságra tanították az újoncokat.

ÚJABB RÉSZVEVŐ AZ FPS-TITÁNOK HARCÁBAN? Mint minden, fejlesztés alatt álló, és nem a jövő év végére ígért FPS-játékkal kapcsolatban, a Medal of Honor: Pacific Assault esetében is az a kérdés, hogy mennyire fogja tudni felvenni a versenyt a várhatóan nemsokára megjelenő, rendkívül nagy várakozással megelőzött akcióprogramokkal, mint például a Doom 3, a Half-Life 2, vagy a Chrome. A Pacific Assault azonban annyira más részén ropja a csárdást az FPS táncparketten, és mivel egy korábban rendkívüli sikert aratott program számos újdonságot felvonultató kiegészítője, aligha kell aggódnia, hogy a fent említett FPS-óriások eltapossák, vagy akár csak a háttérbe is szorítsák. ■ TRASHER



> KIS TÖRTÉNELEM

Az európai játékosok talán nincsenek annyira „képben", de a csendes-óceáni hadszíntéren legalább olyan ádáz küzdelem folyt, mint Európában, noha e térség harcai valóban nem követeltek annyi áldozatot. A konfliktus 1941. december 7-én vette kezdetét, amikor a japán légierő támadást intézett Pearl Harborban az amerikaiak legfontosabb támaszpontja ellen. A támadás az Egyesült Államok hadba lépését jelentette a szövetségesek oldalán, és megkezdődött a szigetről szigetre történő, öldöklő harc. A fordulat 1944-ben következett be, mikor az amerikaiak 1944 nyarán a Mariana-szigeteknél 480 japán repülőt és a 3 anyahajót pusztítottak el. A japán kapitulációra azonban csak akkor került sor, amikor 1945. augusztus 6-án, illetve 9-én az amerikaiak atombombát dobtak le Hirosimára, majd Nagaszakira.



EGY GYŰRŰ mind felett...

J. R. R. Tolkien háromkötetes monstre regénye minden fantasy alapjának számít, melyet rajongók milliói tartanak a huszadik század egyik legjelentősebb irodalmi művének. Szélesebb körben való elterjedéséhez és az egyéb médiumok meghódításához mégis közel negyven évet kellett várnunk. Peter Jackson lehengerlő, minden izében monumentális filmváltozata tökéletesen átmentette a regény szellemiségét, de egyúttal megtörve a jeget olyat tett vele, amire írója nem biztos, hogy büszke lenne: a Gyűrűk Ura lehengerlő regénytrilógiából kommersz termékké avanzsált, a boltokat pedig elárasztották a Gimli hamburgerek, Frodó babák és Arwen bögrék. Innentől pedig már csak idő kérdése volt, hogy a felbomlott Szövetség tagjai mikor költöznek át a számítógépek képernyőjére is.







"DRÁGASZÁGOM!" Ez az idő pedig meglepően későn jött el, hiszen már a harmadik, egyben befejező film bemutatója is vészes közelségbe került. Mindez persze nem jelenti azt, hogy a Gyűrűk Ura-láz elmúlt két évében a fejlesztők a babérjaikon ültek volna. Inkább gőzerővel dolgoztak azon, hogy idén Karácsonyra minden puskaporukat elsüthessék: hamarosan ugyanis öt, egymástól teljesen különböző, de azonos környezetben játszódó program lát napvilágot. Mivel ezek közül az elsőt, a Hobbit-ot Trasher kolléga részletesen kivesézte a 2003/08-as számban, essen szó inkább a hátralévő - és valljuk be, jóval ígéretesebbeknek tűnő - hármasról: A Király visszatér filmváltozatához kapcsolódó akciójátékról, a War of the Ring és a Battle for Middle-Earth címet viselő valósidejű stratégiákról, illetve a hálózati Middle-Earth Online-ról.

THE RETURN OF THE KING. Az augusztusban megjelent Két torony DVD extrái között már szerepelt egy rövid werkfilm, mely kellőképp elhúzta az orrunk előtt a mézesmadzagot: betekintést nyerhettünk az összes fontosabb konzollal egy időben végre-valahára PC-re is megjelenő akciójátékról, mindez meg volt spékelve az alkotók és a film szereplőinek nyilatkozataival. Így november elején az a furcsa helyzet áll elő, hogy tulajdonképpen másfél hónappal az amerikai mozipremier előtt már beteljesíthetjük a Gyűrűhordozó és társai sorsát a Hypnos Entertainment fejlesztésében készülő akciójátékkal. Jutalom gyanánt pedig bepillanthatunk Peter Jackson trilógiájának záró darabjába, ugyanis a játék a filmből ollózott exkluzív átvezető animációkat tartalmaz. A Two Towers – amely mind a mai napig nem jelent meg PC-re – cselekménye lineáris volt, és egyedül Aragorn, Legolas és Gimli útjára fókuszált. Ezzel szemben a Return of the King már jóval összetettebb játékmenetet kínál, hiszen három fél eltérő céljait kell sikerre vinnünk. A történetszálak közül az egyikben ezúttal is Aragorn, Legolas vagy Gimli bőrébe bújhatunk, míg a másik Minas Tirith falainak védelmében a Gandalffal való játékot teszi lehetővé, az utolsóban pedig Frodót és Samut irányíthatjuk. Ez a különböző küldetések mellett a megismert jellemek függvényében egészen más játékstílust is kíván: míg az első csapat leginkább közelharcban jeleskedik, és a hangsúly az akción van, addig Fehér Gandalf a mágia tudományának mestere. Velük ellentétben Frodó és Samu megpróbál a lehető legtovább észrevétlen maradni, és kerülni a bajt, így az ő erősségük a lopakodásban rejlik.

A készítők szándéka, hogy kijavítsák azokat a hibákat, melyeket az előző rész során elkövettek, így a fentiek mellett még szebb grafikával és egyszerűbb irányítással örvendeztetik meg a játékosokat. Előbbi már csak azért is fontos, mert a szereplők megalkotásához az eredeti színészeket vették alapul – így például Samu kinézete és arca kísértetiesen emlékeztet Sean Astinra. A külső adottságok átültetése mellett a sztárokat külön a játék kedvéért szinkronstúdióba hívták, aminek köszönhetően a karakterek nem csak külsőre emlékeztetnek rájuk, de a hangjuk is megegyezik. A filmből és a könyvből használt tárgyak a játék során is segítségünkre lesznek. Ezek közé tartoznak a Lothlórienből való távozáskor kapott tünde-ajándékok, mint amilyen a láthatatlanná tévő köpeny, de Bilbó értékes kardja, a Fullánk is hasznára lesz Frodóéknak. Az egyes pályák kellékei sem csak illusztráció gyanánt szolgálnak, hanem az adott pálya során felhasználhatók: a játékosok így tudnak kötélen mászni, katapultálni vagy éppen elvágva a tartókötelet egy csillárral agyoncsapni az alatta ténfergő orkokat. Bár a program alapjai a PS2-ben gyökereznek, szerencsére a Hypnos Entertainmentnél gondoltak arra, hogy a különféle gépek erősségét figyelembe véve fejlesszék a játékot. Ennek köszönhető, hogy a PC-verzió akár a 1600x1200-as felbontást is bírja, de a különféle hátterek és a textúrák is kidolgozottabbak lesznek, mint konzolos társain. És akkor még nem esett szó az 5.1-es hangról, mely megfelelő hangkártya és hangfalkészlet segítségével garantálja a térhatást. Apropó effektek: a zenéért természetesen Howard Shore felel, aki leginkább a David Cronenberg-filmekhez komponált dallamaival vált ismertté, majd rögtön első Oscar-jelölését díjra is váltotta a Gyűrű szövetségével.

Mivel a játék szorosan illeszkedik a filmhez, így fény derülhet a fontosabb eltérésekre is Peter Jackson és Tolkien eredetije között. Erre enged következtetni az is, hogy a Hypnos Entertainment mindvégig együtt dolgozhatott Jacksonékkal, tehát a programba beiktatott változtatásokat nagy valószínűséggel viszontláthatjuk majd a vásznon is. Az egyik pályán például Aragorn, Legolas és Gimli útja Dwimorbergbe, a Kísértethegy mélyébe vezet, ahol egy korábbi háború halottjaival kell felvenniük a harcot. Ha sikerrel járnak, azzal kivívják az elismerésüket, és meggyőzik őket arról, hogy kövessék az egykori Szövetség három tagját a Minas Tirith-i ütközetbe - a könyvben ezzel ellentétben nem kerül sor csatára Aragorn és a halottak között. Egy másik változtatás, amikor Samunak meg kell mentenie Frodót a toronyból: Tolkiennél könnyedén besurran észrevétlenül, mert az orkok már legyilkolták egymást Frodó mithril páncéljáért és egyéb vagyontárgyakért marakodva. A játékban viszont erről szó sincs, Samu kénytelen megküzdeni az orkokkal barátjáért. Minden jel arra mutat, hogy a Return of the King-ben kiváló filmadaptációt üdvözölhetünk, mely alapjaiban emlékeztet a klasszikusnak számító Golden Axe-ra, de bőven túlmutat annak korlátjain. A fő vonzerőt jelentő Gyűrűk Ura-környezet pedig bizonyára minden Tolkien-rajongónak megdobogtatja annyira a szívét, hogy ne restelljen november elején az első számítógépes játékokkal foglalkozó boltba rohanni egy bevásárlás erejéig.

WAR OF THE RING ÉS BATTLE FOR MIDDLE-EARTH. A valósidejű stratégiai játékok kedvelőinek sem lehet okuk panaszra, hiszen két, a Gyűrűk Ura világában játszódó program vár rájuk. Ezek közül az









egyik a november végén debütáló War of the Ring, melyben annak függvényében, hogy melyik oldalon harcolunk, a végcél vagy az Egy Gyűrű megsemmisítése, vagy annak megszerzése más népek leigázásával. Frodó és Samu útjával párhuzamosan ugyanis olyan véres harcok dúlnak Középföldén, melyek több faj sorsát is végleg beteljesíthetik – a játék ezekre koncentrál.

A Liquid Entertainment igyekezett hű maradni a könyvhöz (lévén a filmadaptáció jogait az Electronic Arts birtokolja), amire a Tolkien Enterprises-zal való közös munka jelentheti a garanciát. Ennek figyelembevétele mellett a fejlesztők azonban teljes szabadságot kaptak, így történhet meg, hogy javarészt olyan küldetéseket játszhatunk, melyek egyáltalán nem, vagy csak említés szintjén szerepelnek a regényben. Az egyik pályán például Legolassal és néhány tünde társával Gollam nyomába szegődhetünk (ez szerepel a demó verzióban is), Szauron oldalán pedig a törpöket kell lerohannunk megakadályozva őket abban, hogy Gondor védelmére siethessenek. De példának említhetném még a Lothórien elleni ork támadást is: azt tudjuk, hogy Mória orkjai sosem hódították meg Lothórient, de ez nem jelenti azt, hogy ne próbálkoztak volna meg vele...

A szereplőket illetően is találunk fontosabb változásokat: mivel az emberek, tündék és törpök nagyon ütőképes elegyet képeznek, túlontúl egyhangú lenne, ha Szauron seregeit pusztán orkokhoz hasonló, agyatlan gyilkológépek alkotnák. Így léptek a képbe az óriáspókok, melyekkel komolyan meggyűlik a tündék baja a játék során. Persze visszaköszönnek majd az olyan rettegett élőlények is, mint a barlangi troll és a balrog, aki Szürke Gandalf Móriabeli eltűnésért volt felelős. A csaták nagyobb játszhatósága végett a Liquid átdolgozta a Battle Realms-ben használt mesterséges intelligenciát, így harcosaink a mi játékstílusunkhoz igazodnak majd. Természetesen a hálózati mód sem hiányzik, no és persze az olyan ínycsiklandozó pályák, mint amikor a legendás Balinnal kell Móriát benépesítve hatalmas törp-birodalmat teremtenünk.

Ennyiből már bizonyára kiderülhetett, hogy akik inkább a Peter Jackson által megálmodott Gyűrűk Urát szeretnék viszontlátni RTS formájában, várniuk kell egészen 2004 végéig: az Electronic Arts-féle Battle for Middle-Earth-szel teljesülhet a vágyuk. A Command & Conquer: Generals fejlesztői márciusban láttak neki a munkálatoknak, amikor végre-valahára a New Line Cinema fejesei rábólintottak az ötletre. Az alapmotor persze jelentős átdolgozásra szorult: míg a Generals-ban jobbára gépeket irányíthattunk, addig itt tündék, orkok és egyéb élőlények jutnak főszerephez, az ő mozgásuk pedig sokkal emberibb.

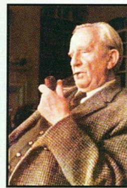
A film egyik fő ereje abban rejlik, hogy igyekszik szakítani a fantasyk jól bevált közhelyeivel, így csillogó-villogó páncélok és díszletek helyett amennyire csak lehet, a realitásra törekszik. Az Electronic Arts ugyanezt szeretné a játékba is átültetni mintegy úttörőként az eddigi fantasy alapokon nyugvó RTS-ek közül. Ennek eléréséhez a készítők nem restellték Új-Zélandba látogatni, hogy megnézhessék az eredeti kellékeket, de a film látványtechnikájáért felelős WETA technikai szempontból is segítségére van a munkálatok során a csapatnak.

A War of the Ring-hez hasonlóan itt is mindkét oldal közül választhatunk viszontlátva olyan élőlényeket, mint például az entek vagy az olifántok – sőt, a sasok segítségével a jó oldalon még repülni is tudunk. Mivel a játékban egyedülálló módon közel ezer (!) egység is felvonulhat egy-egy csatában, felmerülhet a kérdés, hogyan vezérelhetünk ilyen hatalmas tömeget. A válasz igen egyszerű: bár lehetőség van az egyesével való mozgatásukra, irányításuk nagyobb blokkokban történik majd. A kezelhetőség és az átláthatóság kedvéért tudunk zoomolni is, így egységeink küzdelmét közelről is megtekinthetjük.

A tömeg mellett kiemelt fontossághoz jutnak a kulcsszereplők, mint amilyenek a Szövetség tagjai, vagy mondjuk az Uruk-hai orkok. Elvégre ők a sereg mozgatórugói: a tetteiken múlik a katonák harci morálja és rendezettsége. Az arányok alakulása is a filmhez hasonló: Mordor nem törődik saját orkjainak sorsával, hiszen azok olcsón és könnyedén pótolhatók, az emberélet viszont jóval értékesebb, hiszen a jó ügy érdekében jóval kevesebben szálnak harcba.

Az ún. „Meta-Impact System” használatának ötletét a Gyűrű szövetsége első jelenetsora adta, amikor Szauron egy pillanat alatt a körülötte lévők százait kényszerítette a földre. Így, ha teszem azt, egy nagyobb kő a földre zuhan, a rengés leterítheti a közelben tartózkodókat. Ez már sejtetni engedi az interaktív környezetet: a különféle tárgyak felhasználhatók, így pl. az entek egész épületeket tudnak felemelni, és elhajítani.

J. R. R. Tolkien (1892–1971)



John Ronald Reuel Tolkien Dél-Afrikában látta meg a napvilágot 1892. január 3-án, a szász származású Arthur Reuel Tolkien és az ízig-vérig angol Mabel Suffield gyermekeként. Gyerekkora nem volt felhőtlen: apja váratlan halálakor mindössze négy éves volt, ám a tragédia emléke végigkísérte egész életét. Édesanyja Johnnal és testvérével, Hilaryval hazaköltözött Angliába, de egyedülálló nőként komoly gondot jelentett a két fiú felnevelése. A bajokat tovább tetézte, hogy 1904-ben Mabelt cukorbetegséggel diagnosztizálták, majd nem sokkal később belehalt betegségébe. Az árván maradt gyerekekről anyjuk egykori gyóntatópapja gondoskodott, aki az idősebbik testvért egy híres birminghami magániskolába íratta be. J. R. R. ennek köszönhetően ismerkedett meg leendő feleségével, a nála pár évvel idősebb Edith Bratt-tel.

Tolkien már tizenévesen vonzódni kezdett az idegen nyelvek iránt, így hamar elsajátította a latint és a görögöt, de tudását később további nyelvekkel bővítette. Szorgalmas diák lévén pályáját az Oxfordon folytatta, ahol az angol nyelvtan és irodalom tudományát sajátította el.



Életében gyökeres változás állt be az I. világháború kirobbanásával – jóllehet, ő meglehetősen kevés időt töltött a fronton, mivel egy betegség a kórházi ágyhoz kötötte. Felépülését követően tanári állást vállalt: először a leedsi egyetemen, majd 1925-től Oxfordban, ahol további 44 évig dolgozott.

Számtalan tudományos munkája mellett már pályája kezdetén foglalkoztatta egy saját fantáziavilág kialakítása, mellyel elsőként 1937-ben, a Hobbit című regényében találkozhattunk (idehaza egy másik fordításnak köszönhetően A babó címen is megjelent). 17 éven keresztül dolgozott fő művén, A Gyűrűk Urá-n, amely először az '50-es évek közepén látott napvilágot: a hatalmas sikernek köszönhetően az író anyagi gondjai végleg megoldódtak, így nyugdíjas éveit békében tölthette el. Felesége után két évvel, 1973-ban hunyt el Oxfordban.





MIDDLE-EARTH ONLINE. Az eddig ismertetett három program gyökeresen eltér egymástól, de abban mindenképp hasonlítanak, hogy bizonyos korlátok közé vagyunk szorítva: adott feladatot kell teljesítenünk, mely vagy sikerül, vagy kudarcot vallunk velük. A Middle-Earth Online egészen máshogy közelíti meg Tolkien világát. Képzeljük el Középföldét abban az időben, amikor Mordor erői mozgolódni kezdenek, és megindul a vadászat az Egy Gyűrűért. Emberek, törpök, tündék és félszerzetek szövetkeznek, hogy békés világukat megvédjék a közelgő veszedelemtől. Erre pedig csak egy mód van: a Gyűrűt valakinek el kell vinnie a Végzet Hegyéhez. Mit tehet ilyenkor a játékos? Mondjuk, segítve a formálódó Szövetséget felveszi a harcot Szauron és Szarumán seregeivel, bár erre lehetőség nyílik a Return of the King, War of the Ring és a Battle for Middle-Earth esetében is. A Middle-Earth Online azonban teljes szabadságot kínál: megtehetjük akár azt is, hogy fittyet hányunk az egész hercehurcára, és békésen elkezdjük építgetni és gondozni birtokunkat. Netán a kocsmában múlatva az időt régi idők hobbit-kalandozásairól mesélünk, vagy a különféle mithril-tárgyakból való üzleteléssel teszünk szert tekintélyes vagyonra.

A Turbine Entertainment játéka tulajdonképpen nem csak emiatt kakukktojás: a programot ugyanis már évekkel ezelőtt bejelentették, majd egy idő után a Sierra törölte a megjelenési tervei közül. Aztán az első Gyűrűk Ura-film hatalmas sikerének köszönhetően a projekt újra reflektorfénybe került, és most úgy áll a dolog, hogy a Hobbit-ot, valamint a War of the Ring-et is kiadó Vivendi terjesztésében jelenhet meg – ha a végeláthatatlan kálvária után végre-valahára elkészül. Bár a jelenlegi állás szerint erre legkorábban 2004 végén kerülhet sor, és tulajdonképpen a dátum további tologatása sem okozna nagyon meglepetést, már most is rengeteg információ áll rendelkezésre a Middle-Earth Online-ról – mely talán nem jut a Duke Nukem Forever sorsára...

A bizakodásra mindenesetre minden okunk megvan, hiszen a Turbine eddig is nagyon otthonosan mozgott az MMORPG-k világában: az ő nevükhöz fűződik a kritikailag elismert és a műfajban meglehetősen nagy népszerűségnek örvendő Asheron's Call-sorozat, az Atari pedig őket bízta meg a Dungeons & Dragons Online elkészítésével.

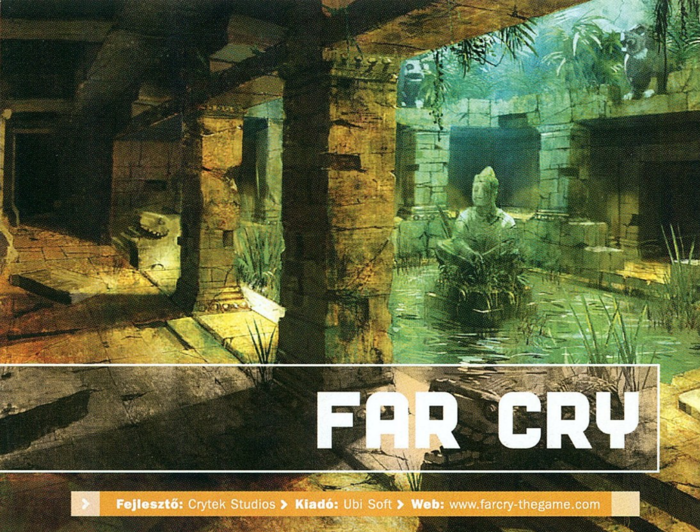
A félreértések elkerülése végett már jobb az elején leszögezni, hogy a programban nem választhatjuk pl. Frodót vagy Aragornt, vagyis a könyvek szereplőit. Ennek oka igen egyszerű: belőlük eredetileg csak egy van, online játékról lévén szó tehát nagyon furcsa lenne, ha több ezren rohangálnának. Ugyanezért hiányoznak a palettáról a varázslók, Tolkien szerint ugyanis nagyon kevesen vannak, és olyan hatalommal bírnak, mely erősségüket tekintve magasan a többiek fölé emelné őket.

Túllépve a szándékos és a játszhatóság kedvéért érthető megszabásokon, már a karakterek kiválasztásakor is lehetőségek tárháza vár ránk. Először azt kell eldöntenünk, hogy az emberekhez, hobbitokhoz, törpökhöz vagy tündékhez szeretnénk-e tartozni, majd ki kell választanunk az otthonunkat, hiszen mindegyikük saját házával rendelkezik. Tulajdonságaik és szokásaik is lényegesen eltérnek egymással, ami nem csak a külsőségekben mutatkozik meg: teljesen más kultúrájuk, erősségeik és gyengeségeik vannak, máshogy reagálnak bizonyos szituációkban és különböző nyelvet beszélnek. Utóbbi fontos szerepet fog játszani kalandozásaink során: ha mondjuk utunk romokhoz vezet, az ott található különféle ősi feliratok megértése olykor nélkülözhetetlen lesz. Ehhez az adott nyelvből alaptudásra kell szert tennünk, mely valamilyen küldetés elvégzésekor akár a jutalmunk is lehet. Másik alternatívaként felmerülhet, hogy segítségül hívunk valakit, aki már rendelkezik ezzel a tudással. Bármelyik megoldást is választjuk, jellemünk kovácsolása létfontosságú Középfölde világának megismeréséhez. Mindez elmondható harci ismereteinkre is, melynek stílusa eltérő a különféle élőlények esetében. A fegyverarzenál szintén tekintélyes, mi több, a meglévő tárgyak mellett lehetőségünk van arra, hogy saját magunknak kovácsoljunk különleges kellékeket a meglévő nyersanyagokból.

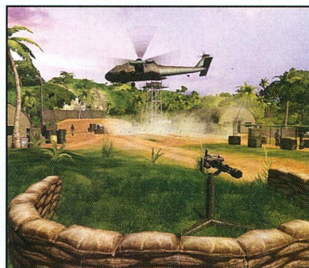
Lévén, hogy hálózati játékról van szó, a csapatmunka elengedhetetlen. Társainkkal a regények mintájára saját szövetséget alkothatunk, akikkel jóban-rosszban összetartva vállalhatunk különféle küldetéseket, melyek szintén nagyon változatosak: van, amikor szövetségeseinket kell megmentenünk az ellenség karmaiból, máskor pedig titkos helyeket kell felkutatnunk vagy kincsre vadásznunk. A más élőlényekkel való társulás a saját tudásunkra nézve is hasznos lehet, hiszen kicserélhetjük tárgyainkat, de a fentebb már említett nyelvi nehézségek kiküszöbölése is egyszerűbbé válik.

A program lelke a Turbine saját fejlesztésű motorja, mely már remek szolgálatot tett az Asheron's Call 2: Fallen Kings-nek. Azóta persze komoly változtatásokon esett át, hogy a mai elvárásoknak megfelelő látványt nyújtson. Noha a grafikai megvalósítás vélhetően még tovább fog fejlődni jövő év végéig, a vízfelszín, a megvilágítás és az árnyékok a képeket elnézve már most is igen hatásosnak tűnik. A környezet ezúttal is igyekszik maximálisan visszaadni a Tolkien által teremtett világot: az író a könyveiben rendkívül precíz leírást adott a tájakról, melyek jelentékeny része visszaköszön a Middle-Earth Online-ban, kezdve a Megyétől Mórián át egészen az olyan, a regényben viszonylag kevés ideig szereplő helyekig, mint Brí városa. Noha a megjelenés még nagyon messze van, már most tervbe vettek egy (esetleg több) kiegészítő csomagot, melyben többek között Rohan, Gondor és a Végzet Hegye szerepelne. De ne siessünk ennyire előre, hiszen már az is nagyszerű lenne, ha az alapjáték megjelenési dátuma nem a távoli jövőbe burkolózna...

„A Helm-szurdoki csatának vége. A Középföldéért vívott harc pedig küszöbön áll." – mondja Fehér Gandalf a Két torony végén, és hogy mennyire igaza van, arra remek példa a közeljövőben megjelenő Gyűrűk Ura-játékok dömpingje. Január kilencedikéig, azaz A király visszatér hazai bemutatójáig tehát bőven lesz mivel elfoglalni magunkat, de a Battle for Middle-Earth-nek és a Middle-Earth Online-nak köszönhetően az év második felében sem kell elhagynunk Középföldét. ■ SzB







Fejlesztő: Crytek Studios > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** www.farcry-thegame.com

A múltból tán' még visszacsengenek azok a szkeptikus megjegyzések, melyek a Far Cry bejelentését kísérték. Nem sokan tartották bíztató előjelnek, hogy egy GeForce 3 technológiai demóból születik az újabb fps, bár erre a Crytek Studios tervei már a kezdetek kezdetekor is kiterjedtek. Aztán jöttek a kiállítások, és a Far Cry bizonyított. Most, a megjelenés küszöbén, mint az idei ECTS játékát, a mindenek felett várt fps hármas dobogójáról épp' csak egy hajszálnyival lecsúszó tömeges nyálcsorgatás tárgyát konferálhatom fel egy utolsó ígéret-demonstrációra. Egyrészt a tálalás előtti éhség fokozása végett, másrészt, hogyha valami hamisnak bizonyul, ítéletünk annál keményebben és pontosabban sújthasson le rá.

A sztori tekintélyes fejlődésen ment keresztül az elmúlt pár hónapban. Míg nemrég még a "van egy motorcsónakod, amellyel kikötsz egy idegen szigeten, ahol gonosz katonákat találsz, akik le akarnak lőni" ijesztő koncepcióját olvashattuk a hivatalos közleményekben, addig mára peches hősünk a Jack Carver névvel, a bér-tengerész foglalkozással (amolyan vízi taxis a hamarosan tárgyalt szigetvilágban) és egy Valerie-ként szólítható bájos újságírónővel gazdagodott. Ezt a hármat már nem nehéz összekapcsolni: Valerie el akar jutni egy lakatlannak hitt szigetre, s ehhez Jack segítségét kéri. Mivel Jack bér-tengerész, természetesen segít, a dokkolás után azonban a hajóját a lakatlan sziget militarista berendezkedésű lakói felrobbantják, az ügyfelet meg elrabolják. A következő sziget úszva túl messze van, fegyver meg épp' kéznél, mi mást lehet tenni, mint végig first person shootolni a helyet, és a végén a sziget(ek)en ülő titok nyitjával, s a babával együtt boldogan élni, amíg a credits lista le nem pereg. Én már csak azért drukkolok, hogy a sziget titkát ne egy őrült tudós világuralmi célokat szolgáló génkísérletei adják, Isten ments, egy nukleáris kilövőállomással megfejelve.

A csodák a színhellyel kezdődnek. Óceánia apró gyöngyszemei, ahol a paradicsomi pálmafák lombjai lágyan libbenő szellőtől szüntelen szálló lobogóként lengedeznek, s ahol az ég és a víz oly' kék, akár a Tron 2.0 indítóikonja, minden ember álmaiban előkelő szerepet foglalnak el. Lehet, hogy a többség esetében géppuskás katonák és betonbunkerek nélkül, no de a puszta terepszemléért fogadok, valahogy mégsem fizetnének annyian. Lássatok csudát, a CryEngine ezt a mennyeknek materializációját 2 km-es távolságban oda-vissza egyhuzamban megjeleníti - természetesen némi renderelési különbséggel a távolság függvényében. Ezeknek a négyzetmétereknek sokaságai azonban nem lehetnek mind az emlegetett édeni faunával megtömve, hisz hova lenne akkor a változatosság: a mocsár, a kiégett vulkáni hegyoldal és a külső tereppel homlokegyenest ellentétes, félelem- és klausztrofóbia-keltő, rémséges, rozsdás belső színek egyaránt a térkép részét képezik. Lévén az engine eredendően gyakorlatilag pixel és vertex shader demonstrációnak született, mindeme helyszínek leképezésének technikai háttere sem ad okot kétkedésre. Pixelenkénti valós idejű megvilágítás, a környezet dudor-térképezése (ebm szakrövidítés) és hasonló, gyönyörű kifejezések igyekszenek mindezt nyomatékosítani, amiből egy kissé kiemelkedik a tavaly még forradalomként kezelt, lassan rutin-ígéretté váló poly-bump rendering. Tudjátok, a Carmack-féle, először iszonyú high-poly modell megépítésével, majd "fényképének" relatíve low-poly karakterre történő ráhúzásával operáló hatékony illúziótechnika. E szavak ellenére persze változatlanul kételkedhetnénk, de a képek itt alul-fölül-oldalt, és az eddig közkézre került több videó nyugodtan nevezhető bizonyítéknak.

Manapság, a televízió meg az űrrepülőgép korában külön fejezetet szokás szentelni a fizikai motor részletezésének, és az okok erre jelen esetben is megalapozottak. Úgy is mondhatnám: a Far Cry fizikája olyan lesz, hogy csak na! Rongybaba-összeesést, tárgyak súlyát, térfogatát, sűrűségét, fajlagos hőkapacitását egyenként számító motorról magyarázhatnak ma már a legcsekélyebb elképedés hatása nélkül. De hiába láttunk már két Red Factiont is, a terep deformálásának lehetősége azért még mindig elemi erővel ragadja meg a játékos képzeletét, különösen, ha az tényleg korlátok nélkül válik alkalmazhatóvá. A Far Cry szigetein elméletileg nincs tárgy és



Első koncepciók

Az sokak által ismert tény, hogy a Far Cry alatt dobogó CryEngine először az X-Isle: Dinosaur Island technológiai demót hajtotta meg, mely az Nvidia új felépítésű harmadik generációs GeForce-ának képességeit prezentálta lélegzetelállító látvány és hírhedten alacsony fps-szám mellett. Mára már kevésbé köztudott, hogy az első valódi játék terve is e köré fonódott. A sziget és a dinoszauruszok is megmaradtak, időpontként a közeli jövőt, célként az őshüllők újbóli kiirtását jelölték meg. A legutóbbi információk szerint a dinókat nem a szigeten tenyésztették volna, mert az túl Jurassic Park, hanem az űrből érkeztek volna humanoiddá mutálódva, mert ez csak kicsit Turok (és ennek hallatán biztos mindenkiben megáll az ütő). A játékmenet a teljes szabadság átnyújtására hivatott, mielőtt törölték a listáról. A mi választásunkon nyugodott volna, mikor, melyik szigeten és milyen módszerekkel próbáljuk felszámolni az ádáz állatokat. Gyakorlatilag ez a Project X-Isle fejlődött tovább némi épeszű mérlegelés után Far Cryjá - őszinte örömünkre. A másik program, melynek fejlesztésébe belevágtak, az Engalus névre hallgat. Igazán ígéretes, Deus Ex-szerű cyberpunk, sci-fi akció-szerepjátéknak formálódott, szintén a kezünk megkötése nélkül. Bár a történet közel sem kecsegtetett a fejlesztők által is felemlegetett ihletforrás mélységeivel, ezért a darabért igen kár. Nem csodálkoznék, ha a Far Cry sikerét követően kicsit átalakítva, de újra felbukkanna.

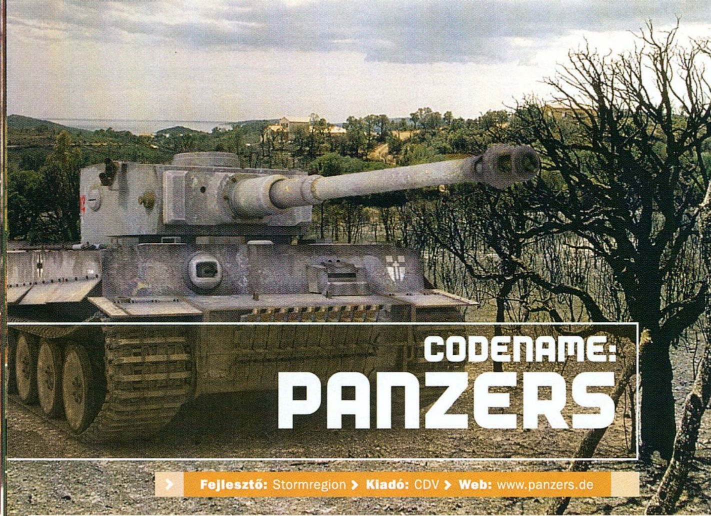
tér, mi útját állhatná krátervájó rakétáinknak, falszakasztó gránátjainknak.

A játékmenet egyéb téren is részt kíván venni az épp zajló korszakalkotás folyamatában. A szép új kor alappilléreinek egyike természetesen a jármű, melyből alanyunk a helyszínnek megfelelően dzsipet, homokfutót, néhány könnyebb páncélost, magától értetődően különböző csónakokat és egy vitorlázó repülőt vonultat fel - persze ezek csupán az általunk elvezethető példányok. Fontosabb a szerepe a hatalmas és szabad terepnek, melynek körülcirkálására ezek születtek. Bár a játékmenet végső soron történetvezérelt, a szabadság mindössze annyiban korlátozódik, hogy egyszerre egy szigeten számolhatjuk fel a garázdaságot (összesen egyetlen egy interjúban elejtett apró morzsa szerint kilencre számíthatunk). Itt viszont csak kijelölik küldetésünket, annak megoldása, és az esetleges további cselekedetek a mi elképzelésünk függvényei. Az ígéretek szerint nem fordulhat elő, hogy ne választhatnánk több alternatíva közül - meg aztán egy trópusi sziget kedv szerinti bebarangolásának puszta ténye is felvillanyozza az embert.

Terveink útjába csak az AI állhat, mely a szokásos ígérgetéssel ellentétben tényleg a program egyik igazi ásznak ígérkezik. Scriptek csak az őrjáratok útvonalainak meghatározásához és a sztori törvényszerű fordulatainak legördítéséhez szükséges mennyiségben jelentkeznek, a többi érzékelés, mérlegelés dolga. Az ellen lát és hall, felismer és kalkulál, valamint rádiója is van. Mindebből az következik, hogy a Far Cry zsoldosai összehangoltan, megfontoltan, taktikusan támadnak, megszorítva földön-vízen-helikopteren érkező erősítést kérnek - de csak akkor, ha tevékenységünk valóban érzékelhetőnek bizonyult. Feneketlen mélységek rejlenek eben a dzsungelharcban, és az eddigi demonstrációk alapján a CryTek jó darabig le is tud minket ereszteni, de a továbbiakban egyelőre ragozzuk inkább a gyakorlatias kérdéseket!

Kilenc a fegyverek (sovány) száma, melyekkel belevethetjük magunkat a fenti eseményekbe. Lévén az időpont a közeljövő, napjaink kedvelt mordályai (M16, D-Eagle) és a jelenleg szerencsére még csak (illetve már sajnos) prototípus fázisú halálosztók (OICW, P90, AG36) egyszerre kapnak szerepet, nem utolsó sorban egy bozótvágó macsetével egyetemben. Nagyobb homály fedi a többjátékos módot, melyet a single teamtől különválasztott csapat ápolgat. Az eddig tudomásunkra hozott deathmatch és CTF még nem bizonyítja azt a hatalmas hangsúlyt, melyet elméletben erre is fektetnek - minden bizonnyal a meglepetés módok lehengerlőbb hatásának érdekében.

Így hangzanak tehát a Far Cryjal kapcsolatos ígéretek, immár elvárások. Szándékosan nem eresztettem bővebb lére - ha mindez valóra válik, tekintélyes tesztben marad rá hely. Lucas Z





Két évvel ezelőtt a S.W.I.N.E. alkotóinak személyében újabb csapattal, a Stromregionnel gazdagodott a hazai játékfejlesztők listája. A jövő év elején megjelenő második játékuk - ahogy azt már a magyar fejlesztőktől megszokhattuk - ismét az önjelölt fotelgenerálisok boldogsághormonjait hivatott a normális szint fölé emelni. A Codename: Panzers, amint azt sokatmondó neve is sejteti, a második világháború csatamezőit eleveníti majd meg monitorunkon, előreláthatólag valamikor 2004 első felében. A Panzers kiadását a német CDV vállalta magára, ami akár pozitív előjelnek is tekinthető, hiszen annak idején a téma nagy úttörője a Sudden Strike és utódja, a műfaj jelenlegi trónján ücsörgő Blitzkrieg is a német cég gondozásában jelent meg.

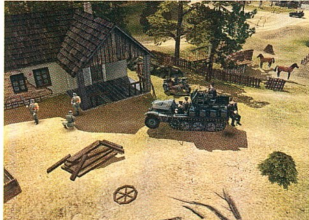
A HARCTÉR. Annak idején a legtöbb dicsérő jelzővel a S.W.I.N.E. lélegzetelállító részletességű grafikáját és az annak megjelenítéséért felelős Gepárd motort illették. A Gepárd felturbózott változata „hajtja" majd a Panzerst is, természetesen az elődhöz hasonlóan teljesen háromdimenziós környezetben, melyet a készítők ígérete szerint olyan új látványelemek tesznek még gazdagabbá, mint a dinamikus fények, a valós idejű árnyékok, a számtalan fajta robbanás, a köd, a villámlással tarkított szakadó eső, a realisztikus hatású álló- és folyóvizek. Akárcsak a környezetre, úgy az egységek kidolgozottságára sem lehet panasz: az eddig bemutatott képek, a trailer és kiváltképp annak a rövid animációnak az ismeretében, mely egy Crusader harckocsi sérülési folyamatának fázisait hivatott illusztrálni, úgy tűnik, a legapróbb részletekig kidolgozott modellekben gyönyörködhetünk majd. A fejlesztés jelenlegi állása szerint a motorral alacsony felbontást és részletességet választva már egy 256 MB RAM-mal, 1 GHz-es processzorral és viszonylag gyengébb grafikus kártyával felszerelt gép is megbirkózik majd.

A Második Világháború hadviselő felei közül a már megszokottnak tekinthető szövetséges, szovjet és német oldalakon tehetjük próbára stratégai képességeinket. Minden oldalon egy-egy hős történetét követve halad előre az összesen harminc küldetést magába foglaló – a részletes kidolgozhatóság érdekében – lineáris cselekmény, mely során a fiktív ütközetek mellett számos, a történelmen alapuló küldetésben is próbára tehetjük rátermettségünket. Részt vehetünk a keleti és a nyugati front szinte valamennyi hadműveletében: Lengyelországban, Franciaországban és a Balkánon, a Szovjetunió területein, valamint Magyarországon, Normandiában és végül Németországban. Észak-Afrikát a fiúk egyelőre úgy tűnik, meghagyják a Digital Reality Desert Rats vs. Afrika Korpsának, bár nem kizárt, hogy később, esetleg egy küldetéslemez keretében még kipróbálhatjuk magunkat Rommel homokozójában is. Ezek mellett a készítők bevallásuk szerint játékukhoz a legtöbb ihletet filmes és irodalmi élményeikből merítették, ezért könnyen elképzelhető, hogy a pályákon gyakran köszönnek vissza jelenetek olyan klasszikus alkotásokból, mint a Ryan közlegény megmentése, a Híd túl messze van, A halál ötven órája, vagy akár személyes kedvencem, a Kelly Hősei.

AZ EGYSÉGEK. A virtuális harctereken összesen több mint 100 féle harci gépezet kommandírozása-



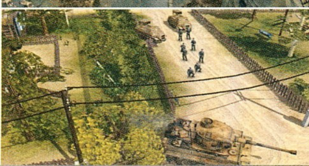












ra kapunk majd lehetőséget, melyek között a konfliktus olyan emblematikus páncélosain kívül, mint például a Tigris, a Sherman, vagy a szovjet T-34-es, találunk majd különféle légvédelmi, hagyományos, illetve önjáró lövegeket, motorkerékpárokat, dzsipeket, teher- és szervizkocsikat, valamint kisebb számban néhány egzotikus harceszközt is, mint például a V-1 és a V- 2 rakéták, vagy a németek síneken közlekedő ágyúmonstrumai. Ha már a sínekél tartunk, jó hír a vonatmániásoknak, hogy akárcsak a Blitzkriegben, ezúttal is kedvükre elszórakozhatnak majd a pályán zakatoló gőzösökkel. A játékba ugyancsak a Blitzkrieghez és a komolyabb stratégiákhoz hasonlóan beépítik az Armor Facing effektet, ami annyit jelent, hogy teszem azt egy Tigris esetében nem lesz éppen mindegy, melyik oldaláról próbáljuk megbontani a túlméretezett macskaféle páncélzatát, melynek motorját a homlokpáncélénál húsz milliméterrel vékonyabb páncélzat védte.

Ellentétben a S.W.I.N.E-nal, amelyben mind a nyulak, mind pedig a sertések gépesített alakulatokba rendeződtek, a Panzersben a páncélosok és egyéb különféle hadászati berendezések irányítása mellett a gyalogság is jelentős szerepet kap. A játékban szám szerint tíz gyalogsági fegyvernem többfős szakaszokba beosztott harcosait vethetjük be az ütközetek során az egyszerű lövészektől a páncéltörő fegyverekkel felszerelt tankelhárítókon és mesterlövészeken át a lángszórós egységekig. Ez utóbbiak, valamint a molotov koktélokkal felszerelt szakaszok használatával lehetőségünk nyílik majd az ellenséges páncélosok felhevítésére, hogy aztán a belőlük hanyatt-homlok kimenekülő kezelőszemélyzet helyére saját embereinket ültetve küldjük újra harcba a már szobahőmérsékletűre hűlt masinákat. A gyalogosokkal az épületekbe hatolva figyelemmel kísérhetjük az objektumon belül zajló eseményeket is. Ilyesmivel a Close Combat sorozat óta nem igazán találkozhattunk, ahogy a morál megjelenése is a Microsoft második világháborús stratégiáit idézi. Katonáink, ha kilátástalan helyzetbe kerülnek, nem feltétlenül fognak parancsunkra mindkét kezükben egy-egy kézigránáttal nekirohanni az előttük tornyosuló Párducnak. Ilyen szituációkban, amennyiben elszigetelődnek a többi egységtől, sokkalta valószínűbb, hogy vagy pánikszerűen hazáig szaladnak, vagy megadják magukat a túlerőben lévő konkurenciának.

ÉS A TÖBBI... A készítők RPG-elemekkel is igyekeznek színesíteni programjukat, ebből eredően egységeink négyféle fegyverkezelési tapasztalattal, valamint egyéb különféle tulajdonságaikat erősítő használati tárgyakkal rendelkeznek majd. Ezen felül az egységeknek lesz halló- és látóköre is, amelyen belül tapasztalati pontjaik mennyiségétől függő hatékonysággal tudják majd megállapítani a közelgő ellenséges egységek különféle paramétereit.

A mesterséges intelligencia az ígéretek szerint mindent el fog követni, hogy megnehezítse a dolgunkat: pozícióit fontossági sorrendben védi, és látja el utánpótlással; a lesérült, vagy muníció szűkében álló egységekhez szerviz- illetve lőszeres kocsit küld; a helyzettől függően dönt visszavonulásról, illetve kezdeményezésről; ezen felül igyekszik majd mindig az adott harci helyzethez a legmegfelelőbb egységet bevetni ellenünk.

A kampányok mellett, jó néhány többjátékos mód gondoskodik róla, hogy a játékosok az egyszemélyes küldetések végigharcolásához szükséges körülbelül ötvenórányi játékidőn túl is a monitor előtt görnyedjenek. A Deathmatch, a Kill the Leader, és valamilyen formában már a Hold The Line mód is ismerős lehet más stratégiai játékokból. A kooperatív hadjárat azonban - melyben a másik humán hadvezérrel közösen harcolhatjuk végig a teljes hadjáratokat - ritkán látott megoldás stratégiai játékokban: ez újabb szerepjátékokból importált elemnek tűnik.

A zene szimfonikus lesz, és a készítők minden hadviselő félhez a kultúrájukhoz igazodó taktusokat ígérnek.

KONKLÚZIÓ. Amennyiben a Stormregionnek sikerül megtalálnia az általuk arany középútként aposztrofált arányokat az akció és a stratégia műfaja között, így szakadva el a Sudden Strike egy kissé már elkoptatott struktúrájától, a Codename: Panzers könnyedén a második világháborút feldolgozó RTS-ek etalonjává válhat. Jelenleg úgy tűnik, hogy egyetlen komoly vetélytársa a szintén magyar fejlesztőkből álló Digital Reality - fentebb már említett - Desert Rats vs. Afrika Korpsa lehet.

SE

A SUDDEN STRIKE-SOROZAT

A Sudden Strike volt az a játék, amelyik három évvel ezelőtt sikeresen ötvözte a második világháborús környezetet a valós idejű stratégiai játékok műfajával azáltal, hogy megszabadította az RTS-ekre gyakorta jellemző, ám ilyen környezetben kiváltképp irreális, építgetős gazdasági rendszertől, ugyanakkor a jobb játszhatóság kedvéért visszavett egy kicsit az élethűségből is. Kimondottan szórakoztató játék többjátékos módban (pályaszerkesztő és végeláthatatlan mennyiségű letölthető pálya), főképp, ha beszerezzük hozzá a Sudden Strike Forever névre keresztelt küldeteslemezét, mely számtalan új egységgel és pályával bővítette az addig sem csekély repertoárt. Folytatásának, amely leginkább egy erősebb küldeteslemez benyomását keltette, elsősorban addigra már meglehetősen elavult grafikája és a komolyabb újítások hiánya miatt nem sikerült az első részhez hasonló sikereket elérnie.



> **Fejlesztő:** Ubisoft > **Kiadó:** Ubisoft > **Web:** prince-of-persia.com



Prince of Persia
The Sands of Time

Véleményem szerint a számítógépes szórakoztatás egyik legjellemzőbb figurája Perzsia hercege. Az ifjú hős kalandjai az asztali PC-k elterjedésével egy időben kezdődtek el, de még a szilikon-processzorokban sokszorosára gyorsult idő ellenére sem értek véget. Ezt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a program megjelenésétől számított majd' két évtized elteltével is készült új feldolgozás, mellyel az „okosabb" mobiltelefonok tulajdonosai üthetik el az időt metrózás vagy hosszúra nyúló tárgyalások közben.

De persze az érdeklődés fenntartása nem kizárólag az átiratokon múlik, az évek során két folytatás is napvilágot látott. A második rész elődjéhez hűen megtartotta a kétdimenziós platformjátékokra jellemző külsőt, de a harmadik már kibővült egy extra koordinátával megtéve az első lépést a harmadik személyű akciójátékok világába. Sajnos ez a lépés igencsak tétovára sikeredett, a végeredményben egyesült a kategóriára jellemző összes lehetséges hiba. A látványt rengeteg rendellenesség csúfította el, a kameramozgás finoman szólva is idegesítő, kicsit pontosabban fogalmazva gyomorkavaró volt, az irányítás pedig csak arra volt jó, hogy még a legkitartóbb rajongó is frusztrált zokogásban törjön ki, rosszabb esetben a ferences rendiek durva gúnyáját magára öltve hittérítői munkát vállaljon valamely muzulmán országban.

Nem csoda, hogy ezt a felsülést látva a fejlesztő cég sokáig nem mert hallatni magáról, de végül mégis elérkezettnek látta az időt, hogy megpróbálja jóvátenni szégyenletes bakiját, és visszavarázsolja képernyőnkre a Távol-Kelet mesés hangulatát. Bizony, mire e sorokat olvassátok, már el is kezdhetitek keresni a sorozat negyedik epizódját a boltok polcain! Mivel hamarosan úgyis részletesebb leírást olvashattok, most csak röviden próbálom meg összefoglalni, mire számíthattok.

A mintegy három évig tartó fejlesztői munka meghozta a gyümölcsét, ez alkalommal nem lehet panasz a kinézetre. A szabadban és perzsa szokás szerint agyondíszített termekben egyaránt játszódó játék részletesen kidolgozott ellenfeleket vonultat fel a higanymozgású hős és barátnője ellen, miközben jobbfajta LSD-s hallucinációnak is beillő fényeffektek töltik be a képernyőt. Ily módon az összkép picit csicsásra sikeredik, de mindenképpen megragadja az ember figyelmét.

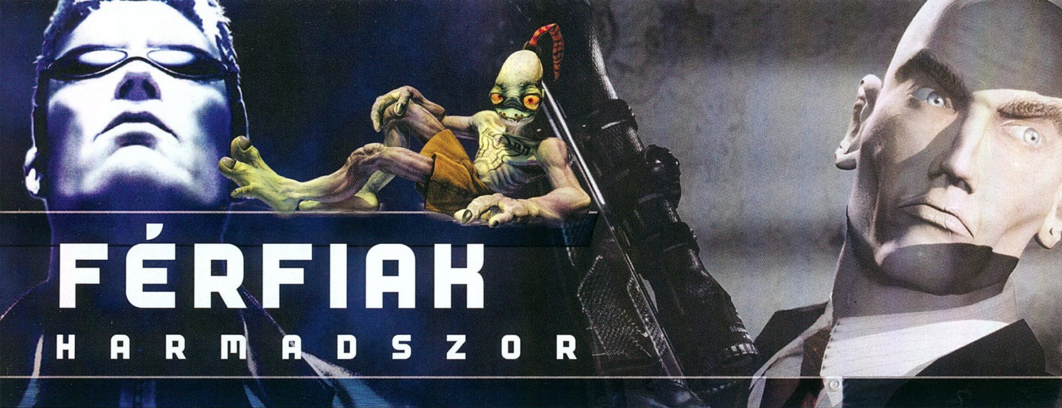
Azok, akik hozzám hasonlóan fontosnak érezték az első rész karaktereinek valósághű mozdulatait, talán kicsit szokatlan találják a negyedik epizód Mátrixra hajazó szuperugrásait, -vágásait, de azt meg kell hagyni, ez bármely másik játéknak előnyére válna.

Meg aztán nincs más választásunk, kénytelenek leszünk elfogadni a dolgot, mivel a feladatok jelentős részében épp ezekre kell hagyatkoznunk, hogy feljuthassunk valamely torony tetejére, akár Trinity híres falfutását alkalmazva. <sóhaj>

És hogy a párhuzam még teljesebb legyen, az idő manipulálására is lehetőség nyílik. Ez a kaland elején fellelhető nagyhatalmú varázstárgynak köszönhető, mely emberfeletti képességekkel ruházza fel tulajdonosát, mint például az idő visszapörgetésével (állásmentés helyett ajánlott), lelassításával, felgyorsításával vagy megállításával, melyek lényegében az ellenfelek minél hatékonyabb legyilkolását segítik elő, illetve a jövőbelátás mesterségébe is belekontárkodhatunk pár rövidebb jelenet erejéig.

Összességében tehát látványos akciójátékra számíthatunk, melybe a fejlesztők a kategória minden közkedvelt elemét igyekeztek belezsúfolni hol több, hol kevesebb sikerrel. Hogy végül merre billen el a mérleg nyelve, az hamarosan kiderül.

Bird



No, ez a pillanat is elérkezett, noha próbáltam minél jobban elodázni. Éjfél múlt, kint tombol az eső, Lily pedig itt villog ezerrel, hogy mi lesz már a pasmagos rovattal. Persze, nem személyesen villog, hanem ICQ-n, mivel nincs itt. Ennek a módosítónak jelen esetben örülnöm kellene, mert ha nem így lenne, akkor óriási hajcibálás meg iszapbirkózás kerekedne belőle, és gyanítom, nem én kerülnék ki győztesként a csetepatéból. Különben is, ha cikkleadásról van szó, jobb kerülni Lily látómezejét, főleg, ha vaj lapul a ludas író füle mögött.
Azért ne féljetek, nem annyira vészes a helyzet, van még időm. Ugyan nem ártana rákapcsolni, mert a mostani számban 8 csóváról lesz szó. Megpróbálom felpörgetni a dolgot, így legközelebb már új témába haraphattok. Ja, és a félreértések elkerülése végett jelzem, hogy Lily sem hárpia, mielőtt bárki azt gondolná, hogy valóban leszármazottja a darabolós gyilkosnak... Pont ellenkezőleg!

MAX PAYNE – MAX PAYNE. Elsőként álljon Max Payne-re a ceruzám. Öööööö... Mindegy. Khm... Szóval Max az első karakter a nagyító alatt, akit már úgy ismerhettek, mint a tenyereteket. A Remedy Entertainment legnagyobb dobása (a 3Dmark tesztprogramok motorja mellett) volt, nem is csoda, hisz a 2001-es megjelenés óta több mint 4 millió darabot szórtak szét a világon. PS2-re és Xboxra is megjelent a PC után természetesen. A fejlesztők legmerészebb szaunázásaik közepette sem gondolták, hogy Sam Lake (aki egyébként Max arca, pontosabban Ő kölcsönözte Maxnek bájos arctextúráját) forgatókönyve, mely meglehetősen összetett sztorival büszkélkedhetett (amelyet csak a második rész fog túlszárnyalni) ekkorát fog durranni forradalmi 3D motorjuk alatt. Minden kerek egészként került ki a Remedy kezei közül, a siker garantáltnak tűnhetett, mégsem bíztak magukban első körben. Annyira próbálták alacsonyra vágni a költségvetést, hogy elsősorban saját köreikből modellezték a karaktereket, így került be a fél Remedy team a játékba mint hang és mint karaktermodell. Ez az épp napokban megjelenő „Max Payne 2: The Fall of Max Payne" részben már másképp lett, így a remedys srácok maximálisan a munkájukra tudtak koncentrálni, nem kellett hangfelvételekre és fotózásokra járniuk. Pont ez az oka annak, hogy Max külseje is változni fog a következő epizódban, a rajongók legnagyobb bánatára. Sam Lake több, mint a háromszoros méretű forgatókönyvet gyártott oldalszámra a második részhez, jóval többet, mint amennyi három egész estés hollywoodi filmhez szükséges. Ekkora projekt mellett nem is baj, hogy nem aprózta el az energiáit mindenféle fotózásokra. A trailerek alapján a második rész olyan keményen büntetni fog a szerelmi történet dominanciája ellenére, hogy öröm lesz nézni a Take 2 részvényárfolyamainak emelkedését. Max hangja szerencsére ugyanaz marad a következő epizódban is, James McCaffrey szívesen elvállalta a feladatot. Azt már jól tudjátok, hogy Németországban minden erőszakos játékot betiltanak. Nem volt ez másképpen a Max Paynenel sem, így a Remedy gondolt egyet, és ki akart adni egy verziót, amelyik már a 12+ éves korosztály számára is játszható. Természetesen ebből nem lett semmi, gondoljatok csak bele, nem nagyon maradt volna semmi a játékból, legfeljebb a főmenü. Hajrá-hajrá Remedy Entertainment!



BEN – FULL THROTTLE. Benről már volt szó: ő nem más, mint a Full Throttle motoros-bőrkabátos kemény fickója, aki a LucasArts ázsióját növelte a cég fénykorában, 1995-ben. Az eltelt évek alatt a „Csutka Gáz" nem vesztett semmit népszerűségéből, én is gyakran leveszem a polcról, és kicsit nehézkesebben ugyan, de sikerül a SCUMM VM segítségével belekóstolni újra a kalandjátékok egyik gyöngyszemébe. Roy Conrad hangját dicsértem már anno, azt is vágjátok már (mint serdülő kislányt a tanga), hogy 2001. január 18-án (ami véletlen egybeesésként éppenséggel a születésnapom) elhunyt tüdőrákban annak ellenére, hogy egyetlenegy cigarettát sem vett a szájába egész életében. A LucasArts külön megemlékezett róla, mennyire sok kazettát hallgattak végig, mire ráakadtak Roy hangjára. Több mint 3 hónapja hallgatták az anyagokat, de mindenkit megjátszottnak, álkeménynek titulálták. Aztán hirtelen a kezükbe akadt egy kazi, amelyen fekete filccel felfirkantva a „Roy Conrad Demo Reel" szöveget találták. Bingó, a Voice-Over részleg főnöke végre elmehetett fürdeni és enni. Milyen kár, hogy Lukas arcék azóta kissé megbolondultak...



JC. DENTON – DEUS EX. Bevallom, egyik hűséges olvasónk levele hatására került csak be Denton bá-

csi a rovatba, noha az illető teljesen jogosan kérte számon, hogy eddig miért is nem esett róla szó. Egyszerűen azért, mert kifelejtettem. Meg szeretném hát köszönni NEKED kedves levélíró, hogy emlékeztettél az Ion Storm leghíresebb főhősére.

JC. Denton valóban rendhagyó csóva, csakúgy, mint a Deus Ex játék egésze. Azt már tudjátok korábbról, hogy az Ion Stormot csak a Deus Ex megjelenése rántotta ki a teljes anyagi csődből, az Eidos már éppen kezdte volna magukra hagyni őket. Szerencsére a játék jött, látott és győzött. Elkerülhetetlen lett hát a második rész beharangozása szinte azonnal az első rész megjelenése után. Még Linuxra is portolni akarták a játékot megjelenése után, azonban a Loki Entertainment Software csődbe ment. Máig ott figyel a holnapjukon, hogy „COMING SOON: DEUS EX". Jájj, de gázos...

Még az idén megjelenik a folytatás, a „Deus Ex: Invisible War", úgyhogy a rajongók már kezdhetik is dörzsölni a pénztárcájukat. Az interjúk alapján a második rész pont ugyanazt az elvet fogja követni, amellyel az első sikeres lett. Warren Spectorék ezúttal még nagyobb adag RPG-beütéssel öntik nyakon a folytatást, sőt, ahogy a fejlesztési idő alatt folyamatosan szivárogtak az információk, egyre inkább az lett az érzésem, hogy bezony Spector bátyó kicsit System Shock 2-elvek felé viszi a projektet (nem véletlenül, hiszen saját gyermeke...), tehát lesz fegyvermódosítás, még komolyabb implantfejlődés, ami csak szem s szájnak ingere. Megmarad a gyilkolásmentes végigjátszás (létezik rá mód, hogy a Deus Ex mindössze 3 ember megölésével teljesíthető legyen), sőt, a játékosok ezúttal is több befejezésre számíthatnak.

A Deus Ex végén az Area 51-es résznél már találkozhattatok is az új főhőssel, amint egy tartályban aludta álmát. Igen, az ALEX DENTON feliratú hordóból szépen ő kúszik majd elő, így nem JC Dentont vezérlitek majd, ezzel ugrik Jay Anthony Franke hangja is. Ez azért szomorú, mert szerintem a srác hangbéli adottságai egész kiváló módon passzoltak Dentonhoz, annak ellenére, hogy Jay „egyszerű" Quality Assurance teszter az Ion Stormnál. Hiába, házon belül is teremnek csodák. :)

Sajnos az EIDOS-ra, mint kiadóra eléggé fújol mostanában a nép, remélhetőleg nem lesz különösebb gond a terjesztéssel. Többször előfordult már, hogy sikeres Eidos égisz alatt megjelent játékokból a demo változatot is teljesként értékesítették, ezzel becsapták a vásárlókat. (Ez történt a Deus Ex Special Edition esetében is, amely hangzatos neve ellenére csak egy demo változat volt... Khm, kedves EIDOS. Csokimegvonás lesz by nép, már látom...)



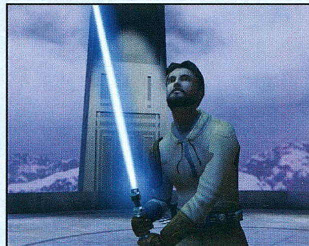
SAM STONE - SERIOUS SAM 1-2. A Horvát nemzetiségű CroTeam meglepetésként robbant be a köztudatba, mikor 2001-ben megjelentették 4 részből álló szaladgálós-hentelos játékuk debütáló epizódját. Az érdekes az egészben az, hogy eredetileg nagyon nem játékot akartak fejleszteni, csupán megmutatni a világnak, hogy milyen szép és gyors 3D motort firkantottak össze. Elsők voltak a világon, akik az ATI TruForm technológiáját alkalmazták. (Talán utolsók is, nagyon kevés játékban találkoztam vele. Tudjátok, a TruForm a teljesen gömbölyű felületek leképzését segíti, hogy ne hatszögletű kerék legyen az autón.) Tehát a tech-demójuk megtekintése után a Gathering Of Developers annyira benedvesedett, hogy gyorsan aláírt egy szponzori szerződést a srácokkal, akik aztán megalkották Samet, egy eléggé Duke Nukem-szerű zacskóst, mindenféle tömegpusztító fegyverrel a hátizsákjában.

A fiúk épp a harmadik részt készítik, én egyiket sem játszottam végig a két megjelent epizódból, de több barátom-barátnőm is szereti az esztelen öldökléses játékmenetét. Nagyon sokan vannak így vele a világon, hiszen a Croteam is és a kiadója is jól járt az eladási mutatók alapján. A második részre azért a biztonság kedvéért lecserélték Sam ujjatlan izompólóját egy teljesen hétköznapi vállas pólóra, a rossz nyelvek szerint azért, hogy ne hasonlítson annyira Duke Nukemre. Szerintem felesleges volt, így is, úgy is hasonlít.



Még John J. Dick hangja is ugyanolyan tónusú, mint Jon St. Johné, Duke hangjáé. (A névhasonlóság véletlen, nem ismerik egymást.)

KYLE KATARN - JEDI KNIGHT 1-2. Sohasem kedveltem a Jedi Knight sorozatot, utoljára talán a Dark Forces 1-et toltam, amelyik Star Wars-témájú FPS volt, de az már nagyon régen volt, talán igaz sem volt. Mocsy mélységesen megvet érte, el sem tudja képzelni, hogy létezhet ember ekkora hiányossággal. Szerinte évi minimum két darab Star



Wars-orientált játékot kell megízlelni ahhoz, hogy rózsaszínbe öltözve, sárga lufikat cibálva, mosolygósan szaladgáljon valaki a szürke hétköznapokban. (Na jó, ez így nem is igaz, még nem szólt egy szót sem, de szerintem ezt gondolja. :P)

Ez hát az oka, hogy mélyebb infóim nincsenek a játékról, azt viszont tudom, hogy Kyle hangja legalább akkora kaliberű hím egyed a szinkronhangok között, mint Kath Soucie a női kollégái között. Sőt, mi több, Jeff Bennett (Kyle) nem csak egy szoftverháznál kulcsol szerepekért, hanem megy, ahonnan esélyt lát még a legkisebb mikrofonba történő röffenésre is. Ez aztán a munkamorál, higgyétek el, nem véletlen, hogy a Gabriel Knight első részétől kezdve, a Stonekeep (!), a Toonstruck (!!), a Fallout (!!!), az Escape from Monkey Island (4!) és a Baldur's Gate játékokban is szorgoskodott, mint audio játékélmény. Mind csupa zugfejlesztett játék ugye, kérem, ezért nem is érdemelnek több szót. Jeff amúgy teljesen normális felnőtt, ugyan családja nincs, de szeret bungee jumpingolni... A Jedi Outcast lett hát a legfelkapottabb Star Wars-játék az utóbbi időben, de a befolyó pénzösszeg azért nem döntöget álomhatárokat, már jó ideje a megjelenésének, és márciusi adatok szerint csak alig több, mint 700 ezret adtak el belőle. A konzolos adatokkal együtt ez azért egymillió felett van, de az még mindig nem olyan hűdenagyonfincsi. Talán a LucasArts is rájön lassan, hogy kell a plusz feeling a játékaikba... Nem feltétlenül elég annyi, hogy próbálják összeszedni az új gémjeikhez az eredeti SW-színészek hangját. (Mint például Lando Calrissian hangja: Billy Dee Williams, az eredeti hús-vér Lando. Figyeljétek a szövegét, kicsit idősebbek már a hangszálai, mint a „Birodalom Visszavág" idején, de azért könnyen fel lehet ismerni...)

GARRETT - THIEF 1-2-3. Ez is lerágott csont, már annyira kifényeztem a Thief sorozatot és a Looking Glass Studiost, hogy csak na. Megérdemlik, szó se róla. Azért került be Garrett is a felsorolásba, mert nemrég sikerült kapcsolatba kerülnöm az egyik Thief 3 fejlesztésén dolgozó Ion Storm-os alkalmazottal, aki felhívta a figyelmem rá, mennyire nagy kultusza van (sőt, egyre inkább figyelnek rá a castingkor) a szinkronhangoknak. Javasolta, nézzek fel a hivatalos fórumukra, ahol parázs viták mentek

éppen arról, hogy vajh Stephen Russel lesz-e a főhős hangja újra, vagy lepaktáltak valami huszadrangú ciripelőgéppel. Amint a pletyka terjedni kezdett, Storméknak gyorsan lépniük kellett, úgyhogy a legközelebbi nyilatkozatban szépen betették első helyre, hogy kik is várhatók visszatérő zsoldosként a munkálatokban. A rajongók lélegzetvisszafojtva olvasták a hírt, majd letették az egereket és a monitorokat, úgyhogy nem került sor demonstrációra. (Nehogy azt higgyétek, hogy vicc, nagyobb lépést terveztek, mint egy egyszerű petíció Stephenért.)

A közeledő Thief 3-bemutatónk miatt nem fecsérlem a drága helyet, úgyhogy inkább átcuppanok a következő áldozatba.

Tommy Vercetti – Grand Theft Auto Vice City. Ezt a játékot is betiltották Németországban. És nem ez az utolsó, amelyik ilyen sorsra jut, ez azt hiszem, magától értetődő. Pedig aztán a Vice City nem hinném, hogy erőszakosabb lenne, mint egy fagylaltos pultnál ágaskodó, szőke, 8 éves kislány csúzlival a kezében… OK, néha piki-puki van benne, meg a főhős néha bézbólütővel suhintgat, de ez még nem ok arra, hogy megfosszanak egy egész országot a szabad száguldozás élvezetétől. Akkor főleg, ha olyan nagy nevű hölgyemények is a mikrofon mögé álltak a karakterek minél élethűbb megformálása miatt, mint Ray Liotta (Tommy), vagy Jenna Jameson (ismert pornósztár). OK, Jenna még az is lehet, hogy félreértette a szerződésben foglaltakat, és egészen más dolgokat akart művelni a mikrofonnal, de ez legyen inkább egy másik magazin témája.

A Vice City nemrég debütált Japánban, az eladások pedig… hmm… hogy is fogalmazzam… háát… elég jól mennek, na. Azt hiszem, a Rockstar North csapata (igen, egy korábbi Made in téma, lapozzátok csak fel) biztosan megkapta a medencét és az ázsiai masszőzlányokat; ezek persze elengedhetetlen kellékei a zavartalan munkának. Mocskosul jól megy a Rockstarnak mostanában, de egy picit sem szabad irigynek lenni rájuk, megdolgoztak érte.

Már versenyben vannak az év játéka címért, melyet csak a Metal Gear Solid 3 vehet el PS2-n tőlük. Hideo Kojima és csapata egyértelmű, hogy miért vágta bele a Vice City-s poént az MGS 3 tízerébe az E3-on. Jópofa harc dúl a Konami és a Rockstar között már évek óta. Dummdidumm…

Duke Nukem – Duke Nukem sorozat. Elérkeztünk az utolsó felfrissítendő úriemberhez, akire vajmi kevéssé illik ez a jelző. Duke több szaklap és felmérés szerint is a legnagyobb befolyással rendelkező számítógépes karakter az eddigi játéktörténelemben. Nem csupán hangja (a korábban említett Jon St. John mesteri alakítása), hanem innen-onnan kiollózott-ellopott beszólásai is segédkeztek abban, hogy minden idők legsikeresebb játékai között tartsák számon. Többet adtak el belőle, mint amennyit gondolnánk, a motorjával készült játékok licencével együtt a 3DRealms bőven összeszedett annyi pénzt, hogy a Duke Nukem Forever fejlesztése valóban az örökkévalóságig tartson anélkül, hogy az anyagi tartalék elfogyna. Scott Miller és George Broussard még mindig hangos, ha nyilatkozik a sajtóban, bár már senki nem hisz nekik. Ideje lenne felmutatniuk valamit.

A Duke 3D BUILD engine-jét Ken Williams kódolta. A mára már 27 éves fiatalember egy külön történetet is megér, így nagy vonalakban elég annyit tudnotok róla, hogy John Carmackkal egy időben már saját 3D motorokat írogatott, melyek eredménye az lett, hogy a Quake megjelenésekor épp kiadott Duke Nukem 3D majdnem, hogy vetélytársként volt képes helytállni a technológiailag előrehaladottabb Quake-kel szemben. Erre még a játékon belül is találni utalást, Duke kőkeményen beszól abban a részben, ahol a táblára ugorva földrengés lesz: „I'm afraid of No Quake". Igaza volt, nem kellett féltenie magát: jött, látott és győzött. A Duke-mánia máig él, a 3D Realms a közelmúltban közzétette a játék forráskódját, ezzel eleget tett számtalan rajongója kérésének. Brazíliában (igen, jól hallod :P) egy picinyke cég anno nagyszabású projektbe vágta a bicskáját, megvásárolták a jogot, és Sega Genesis (!!!) gépre át is portolták a Duke Nukem 3D-t. Az senkit sem zavart, hogy csúnyábban festett, mint a Wolfenstein 3D a Genesis korlátozott képességei miatt. Duke feeling volt, az a lényeg.

Egy a lényeg, biztosan hallani fogunk még Duke Nukemről, a baj csak az, hogy megeshet, nem lesz ínyünkre az, amit nyújtani tud. Reméljük a legjobbakat!

Sajnos már hajnalodik, lányok-fiúk, és az ágyam is egyre hívogatóbban integet a túloldalról. Nektek kellemes Gamer-lapozgatást kívánok, akárhol legyetek is. Az én részemről nem marad más hátra, jöhet egy jó forró fürdő, utána méhecskékkel és szivárványokkal, nő meg szaladgáló kutyákkal, mosolygó emberekkel fogok álmodni… Mert amiatt senki sem lesz ideges, nem kell behívni a szülőket beszélgetésre… (…???!…) -=Flatline=-

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

> **Fejlesztő:** Pyro Studios > **Kiadó:** Eidos Interactive > **Web:** www.eidos.co.uk

Az már régen gyanús, ha Dauby telefonál. Először még csak azt hittem, hogy beszélgetni akar, mert egyedül érzi magát. Aztán rájöttem, hogy ez nem fordulhat elő, hiszen rengeteg embert ismer, miért épp engem hívna fel, ha lelki támogatás kell? Na mindegy. Szerencsére viszonylag hamar rátért a lényegre: különböző fondorlatos mondatokkal megkérdezte, hogy mennyire vagyok tele erre a hónapra. Próbáltam megértetni vele, hogy eléggé várom az Etherlords 2 cikk jogát, de mivel telefonja időpontjában még sehol sem volt a lehetőség rá, hogy Mocsy nekem adja, beleegyeztem, hogy átveszem tőle a Commandos 3-at. Nem hibáztathatom, utólag én is így tettem volna, minél messzebb szerettem volna kerülni ettől a játéktól, legalábbis jelen képességei és játékélménye vonatkozásában. Dauby egyértelműen a tudtomra adta, hogy neki nagyon nem tetszik, pedig jól tudjátok, Ő az, aki az egyik legmegszállottabb híve és követője a Commandos sorozatnak. Felkészített a legroszszabbra, majd még aznap átadta a lemezeket. Még vártam pár órát, mielőtt engem is megérintett a sokkhatás. Bárcsak ne vettem volna fel a telefont...

ELŐSZÓ. A Pyro Studios egyetlen komoly játékötlete az 1998 júliusában megjelent Commandos sorozat. Ez éppen elég volt nekik ahhoz, hogy történelmet csináljanak. Gonzo Suarez és csapata az első két résszel beásta magát a legnagyobbak közé, gyakorlatilag megteremtették a "riltájm körökre osztott" stratégiai játékot. Emlékszem, a Commandos 1 megjelenésekor, később pedig a második résznél (mely sokkal nagyobb szabásúra sikeredett, a maga tiszta közel 60 órás játékidejével) tömegesen gubbasztottak a türelmesebb és elszántabb játékosok a sikerorientált küldetések előtt. Tény, hogy a pörgősebb játékokat kedvelők számára a Commandos sorozat sohasem nyújtott maradandó élményeket, mégis, akik szerették, és máig szeretik a molyolósabb, ámde hatalmas katarzist nyújtó érzést, melyet a "MEGCSINÁLTAM ÖCSÉM!" felkiáltás ad, mindenképpen várták a harmadik részt, hisz jobbnál jobb ígéretekkel voltak elkábítva.

Ugyanis a Pyro Studios már nem az a Pyro Studios, amelyik a Commandost sikerre vitte. Erről a következő oldalon találtok mélyebb információt, elöljáróban legyen elég annyi, hogy a Commandos 3 nem véletlenül lett olyan nyomasztóan lelketlen, büntetően buta néhány helyen, csakis azért következhetett be a rókabőr és egyéb folytatásos feeling romlasztó hatása rá, mert a fejlesztőcsapat kemény magja távozott új céget alapítani. Sajnos nem első eset ez a játéktörténelemben, ezt csak mi játékosok sajnálhatjuk leginkább, a végeredményt ízlelgetve, majd a tányér szélére pakolva...

A PÁLYÁK. A fiúk erősen visszavettek a pályaméretekből, tulajdonképpen a 3 közvetlenül elérhető helyszínhez 3-3 alpálya tartozik, persze a marketing szócső szerint ez összesen nemcsak 9 darab, hanem sokkal több, mivel a térképek bizonyos szintig bővülnek új feladatok teljesítésekor. Sztálingrád, Közép-Európa és Normandia helyszínekkel számoljatok. Személy szerint csak azért szerettem a Commandos sorozatot, mert annyira nehéz volt, hogy már boszszantott, így bármi áron, megpróbáltam átverekedni magam a mapokon. A harmadik rész esetében valóban sokat segített (a magamfajta játékosnak mindenképp), hogy a játék nem egy falatként adagolja a böszme missziót, hanem apró lépésekkel haladva engedi teljesíteni azokat. Újításként rengeteg dolog felfedezhető, helyet kaptak az agresszív rombolást előidéző fegyverek, valamint csapatunknak több lehetősége lesz a kollektív munkára, ellenséges seregek lemészárolására és némely esetben az épületvédelemre is. Nem utolsó sorban, a grafikai megvalósítás sokszor igen impozánsan párosul a játékmenetbeli történésekkel, így a bombázások alkalmával az épületek valóban felrobbannak, összedőlnek, a villanypóznák is táncot járnak stb. Ez mindenképpen pozitívum. A lélek azonban elveszett a részletekben, hiába részletgazdagok a pályák, a korábbi részek számtalan, sokrétűnek nevezhető missziója után a Commandos 3 már alig-alig tudott újat felmutatni, sőt, mi több, hihetetlenül unalmas, motiváció nélküli játékot erőltet. Először csodálkoztam, hogy a 3CD-s méretben mennyi animáció lapul, majd rá kellett döbbennem, hogy szépen az arcomba nevettek a Pyrónál, mert minden egyes átvezető anim egy az egyben az ingame engine által renderelt jelenetek bedigitalizált formája. Azért ez nem kicsit szánalmas dolog 2003 végén. 3 éves fejlesztés ide vagy oda, forradalmi tervezésnek nyoma sincs, nagyon sok helyen elkapkodottnak, szellemtelennek éreztem mind a pályavezetést, mind a játék vázát, melynek a legstabilabban kellene állnia.









A GRAFIKAI MEGVALÓSÍTÁS. Ez az egyetlen bekezdés, amelyikben nem fogok nyafogni, megígérem. Bár jócskán találtam kivetnivalót a karakterek ábrázolásában, maga a környezet fenomenálisan übertápos. Az aprólékos kidolgozás, mely az előző részekre is jellemző, itt is megvan, helytáll rendesen. Sok esetben még felül is múlja a korábbi változatokét. Esik az eső, újságpapírt fúj a szél, a hó szállingózása megül a tereptárgyakon és így tovább. A különböző effektek, mint a pára, vagy a füst szintén jól illeszkednek a képi világhoz, mely hamisítatlan második világháborús környezet. Pasztellszínekben gazdag missziókra számítsatok. A környezet páratlanul van megrajzolva, noha mint említettem, a karakterek ábrázolása már sokkal kiábrándítóbb. Sajnos valóban ez a helyzet; súlyozva a dolgot, a második legfontosabb elemét szabták el a játéknak. Minden objektum és személy 3D renderelt lett, ezzel azonnali hatállyal ocsmányabbnak tűnik, mint akár az első rész bármelyik karaktere. Ignacio Perez józan gondolkodással azt nyilatkozta anno, hogy meg lett volna a lehetőségük, hogy a Commandos első részét is teljesen 3D motorra tervezzék, azonban ez semmiképpen sem vált volna a játék javára. Gondoljatok csak bele, még az első rész is valóban romhalmazzá vált volna, nemhogy a következők. Életük egyik legnagyszerűbb húzása volt, hogy kitolták a 3D alkalmazásának határát, amivel természetesen saját pénztárcájuknak is kedveskedtek. Az, hogy a trend és a 3D korszak robbanása magával rántotta a Pyro csapatát is, nem meglepő. Csoda, hogy csak a karakterek 3D modellek. Ha nem így lenne, tulajdonképpen egy Rebels: Prison Escape szintű grafikával megáldott (ami nem feltétlen negatív jelző, de egyértelmű, hogy nem szebb a Commandos 3 kézzel rajzolt terepeinél) stratégiai játék lett volna belőle, mely sokkal többre hivatott, mint amennyit el fog érni szerény véleményem szerint. Hogy miért? Mert úgy érzem, a sorozat igazi rajongói csalódni fognak benne (mint Dauby tette), az újak pedig megzavartan fognak klikkelgetni 10 percig, majd kilépnek a játékból, és soha az életben többet nem viszik az egérpointert a Commandos 3 ikon közelébe, csillogó grafika ide, vagy oda.

IRÁNYÍTÁS. Mert a külcsín messze nem minden. Aki nem járatos az előző részek vezérlésében és kameramozgatásában, az olyan szinten el lesz havazva a bugokkal halmozott tutorial küldetés és az éles bevetések kusza vezérlésében, mint az udvaron felejtett pudli december közepén. A legszebb az egészben az, hogy aki esetleg mégsem ebbe a kategóriába tartozik, tehát csukott szemmel tolta le a Commandos 2-t, az is teljesen újraírt és megtekert kontrollfelületet kap sokkal kevesebb gyorsbillentyűvel, viszont annál több multifunkciós gombbal. Nincs is bosszantóbb annál, mikor százötvenszer kell megnyomni egy billentyűt, mire a megfelelő parancsot ki lehet vele adni. Az irányítás gerincét így a Q gomb adja, melynek taperolásával lehet szinte minden valamirevaló parancsot kiadni.

A pálya 90 fokban forgatható játéktér, a Commandos 3 esetében úgy használhatatlan, ahogy van. Három nézet a négyből legtöbbször kapásból repül a kukába, a negyedikben pedig éppen nem látszik az ellenséges katona a fa mögött. Persze, erre van megoldás, a megfelelő billentyű lenyomásával a látómezőben lapuló ellenek enyhe pirosan villogni kezdenek. A németek látómezeje a megszokott, itt is zöld pásztázó mező jelzi, meddig látnak. Hallani sajnos nem hallanak olyan jól, többször előfordult, hogy ajtócsapódások, lövések és egyéb komoly zajokat generáló műveletek után is tovább ásítoztak 2 méterre a karakteremtől. Előfordult az is, hogy olyan katona lőtt le, akit egyik szemszögből sem láttam. Nem igazán van "baráti sebzés" sem. Egy rossz script miatt, amikor a Panzer IV-es tank nekiment az egyik őrnek, semmi sem történt, hanem arrébb lökte. A másik mókás eset egy kutya elaltatása után ért, a németeknek fel sem tűnt, hogy Hans, a véreb olyan szépen alussza álmát pont előttük, a csatatér közepén, mintha szépségversenyre tartott kutyuli lenne, nem pedig állandóan éber vadállat.

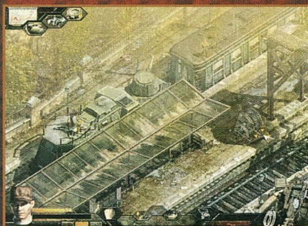
Ha már a karakterekről van szó, inkább visszalépés, mint fejlődés tapasztalható ezen a területen is. A kedvencem, a kelekótya blöki teljesen hiányzik, a besurranó bébi sem kapott helyet a repertoárban. Már minden emberünk tud vezetni, így a sofőr is jegyet kapott melegebb éghajlatra. Így összesen a mesterlövész (Sir Francis T. Woolridge "Duke"), a kém (Rene Duchamp "Frenchy"), a zöldsapkás (Jack O'Hara "Butcher"), az utász (Thomas Hanock "Fireman"), a tolvaj (Paul Toledo "Lupin") és a búvár (James Blackwood "Fins" - Diver) arcokat használhatjuk. A fegyverek 70%-át csak az utász képes kezelni, ami önmagában még nem is baj, de azért könyörgöm, egy molotov koktélt legyen már képes bármelyikük eldobni.

ÖSSZEGZÉS. Mérhetetlen csalódás. A Multiplayer lehetőség egyenesen vicc, nem tudom, ki lenne az, aki egy ilyen volumenű játékot hálózatban szeretne játszani a barátaival. A főmenü sivársága és szívbemarkolóan semmitmondó opciói már csak tetézik a pozitívumokat kereső, maximálisan jóindulatú teszter kiábrándultságát. Nem javaslom senkinek, aki szerette a Commandos korábbi részeit, azoknak meg főleg nem, akik kihívásokban gazdag, hosszú távon is élvezetes játékot szeretnének megvásárolni.

■ -=FLATLINE=-











Gonzo Suarez és leghűségesebb követői távozása a Pyros Studiostól mély nyomot hagyott a fejlesztőcégben, ezt a Commandos 3 botrányos kivitelezése és ötlettelen megvalósítása is alátámasztja. De miért is gyengült el ennyire a Commandos franchise, miért erőltették a maradók ennyire a harmadik részt, ha az informáltabb játékosok számára egyértelművé vált, már kedvenceik kilépése pillanatában, hogy baljós árnyak kezdenek tornyosulni ezzel a Pyro felett. Gonzóék kreatív munkája és felbecsülhetetlen közbenjárásuk nélkül vajh' miből gondolták, hogy sikeres játékot készítenek...? Keressük a választ, melyet ismételten csak a pénzeszsákok és az emberi megbecsülés hiányának kapcsolatában találunk meg, no és persze a kiadók kegyetlen magatartásában.

Röpke életrajz a Commandos atyjáról. Gonzo Suarez 1963-ban született Barcelonában. Múltja jobban hasonlít vegyesfelvágottra, mint vérbeli játékdizájner tapasztalatát gyűjtő korszakára, hiszen 1977-től hosszú időn át egy reklámcégnél dolgozott, majd átigazolt filmrendezőnek a nagy kultúrával rendelkező spanyol filmiparba. Rendezett pár filmet, középkategóriásakat, így itt nem talált kiugrási lehetőséget. 1984-ben úgy döntött, hogy vált a videójátékbizniszbe. Az Opera Soft nevű szoftvercégnél dolgozott, itt szerezte első tapasztalatai egyikét, de innen is hamar lelécelt. Hosszú ideig nem lehetett tudni, min szorgoskodik, majd következő felbukkanása alkalmával már a Pyro Studios ajtaján kopogtatott, ahol is élete álma, a Commandos: Behind The Enemy Lines csapat főnöke lett. Innentől már ismeritek a sikertörténetet, így nem szükséges végigvezetnem. Több milliós eladásokkal, és egy nagyon sikeres folytatás kicuppantásával bekerült a játékistenségek birodalmába piciny csapatával együtt. Persze ez a piciny csapat a Commandos 2 fejlesztésekor már nem is volt olyan kicsi, több mint 100-an hegesztették a nép által annyira várt és imádott következő epizódot. Maguk sem gondolták a Commandos megjelenésekor, hogy ez a műfaj ekkora siker lesz, de mivel hosszú évek óta nem került a piacra valamirevalóbb turn based stratégia (az UFO részeket és a Jagged Alliance sorozatot leszámítva), a kiéhezett játékosok úgy vetették magukat a kissé pörgősebb, real time elemeket is tartalmazó Commandosra, mint nagymama a lekvárfőző kanálra.

A kulcsemberek távozása. Annak ellenére, hogy Németországban azonnal betiltották az eredeti amerikai verziót a játékból, a vágott változatból, melyből hiányoztak a horogkeresztek, és az elhalálozott német katonák helyén kis sírkövek jelentek meg, itt adták el a legtöbbet. Akár hiszitek, akár nem, a milliós eladások tetemes részét a tiltás és a gyengített verzió ellenére a németek vitték, a másik felét pedig az európaiak. Az amerikai piac nem fogyasztotta akkora örömmel a Commandost, mint tehették volna, de ez nem okozott fejfájást sem az Eidosnak, sem a Pyrónak, lubickolhattak a pénzben.

Az Eidosról sok hír terjeng, mely nem helyezi túl kellemes megvilágításba az angol illetőségű kiadót. Mint minden valamirevaló játékból, a Commandosból is azonnal még több pénzt akartak szakítani, így Gonzóék máris nekiállhattak a következő epizódnak. A csapat lelkesen dolgozott, azonban a rengeteg újítás és az előző rész hatalmas elvárásai következtében (és az annak megfelelni akarás végett, ami szerencsére megvan még ma is néhány fejlesztőcsapatban) folyamatosan csúsztak a határidőkkel. Az egészért a projektfőnököt találták felelősnek, így hosszas csúszások után, a Commandos 2 sikere ellenére, Gonzo Suarez felállt, és kilépett a Pyro Studiostól. Nem tudni pontosan, hogy abból lett-e elege, hogy robotnak nézték, vagy egyszerűen elérkezettnek látta az időt, hogy saját céget alapítson Arvirago Entertainment néven, 13 vele tartó hűséges programozójával (Köztük Jon Bertrannal, aki a grafikai motort polírozta a végletekig a második Commandos epizódban. Így nem csoda, hogy a harmadik rész nem tudott felmutatni lényeges előrelépést.). Jelenleg egy Lord Of The Creatures című játékot fejlesztenek, tökéletes összhangban, jó hangulatban. Az előzetes képek alapján igényes munka lesz ez is, méltó Gonzo hírnevéhez és csapatának képességeihez.



A Pyro Studios jövője. A Commandos franchise gyenge harmadik része nagyon valószínű, hogy egy időre parkoló pályára teszi a játékot, és a Pyro újragondolja (a kiadóval egyetemben), hogy mik a jövőbeni terveik egymással. Ideje lenne a fejlesztőknek váltani, főleg azok után, hogy olyan súlyú terhet kellett megvalósítaniuk, amelynek a nagy részét nem érthették, és nem valósíthatták meg. Kaptak egy kész vázat, melyből lehetetlenség volt a hosszú fejlesztési idő ellenére is akkora innovációt felmutatniuk az előző játékaikhoz viszonyítva, amellyel elnyerik majd a piac és a rajongók bizalmát. Tiszta lappal, tiszta fejjel végig kellene gondolniuk, hogy lesz-e értelme jövőbeni munkájuknak ilyen eredmények mellett. Én szurkolok nekik, bár nem sajnálom a pofont tőlük, melyet a Commandos 3 eladásaitól vélhetően begyűjtenek.

■ -=Flatline=-

> **Értékelés**

51%

grafika	20/25
zene/hang	11/15
játékélmény	12/40
kategórián belül	06/15
összhatás	2/5

PRO Kézzel rajzolt > részletes grafika > hangok

KONTRA minden > ami maradandó játékélményt okozna, hiányzik

> **CD melléklet**
csalás háttérkép javítás demo

> **Minimum gépigény**
PIII800, 128MB RAM, 700MB HDD

> **Aréna**

Commandos 1	87%
Commandos 2	88%
Desperados	87%



ETHERLORDS II. Lépjünk be a konzolba a ~ billentyűvel, írjuk be az "EtherRevelation" parancsot, majd küldjük el egy enterrel. Ezután ugyanitt használhatjuk az alábbi kódokat:

open_fog	látómezőnk kiszélesítése
hide_fog	látómező visszaállítása
lose	ezt elbuktuk
win	győzelem
save	gyors mentés
load	gyors töltés
player	információ a játékosokról
give all	az ether kivételével minden nyersanyagból kapunk 15 adagot
view	információ a nyersanyagokról



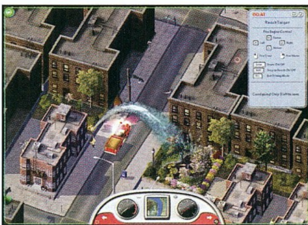
NO MAN'S LAND. Játék közben üssük le az entert, írjuk be az alábbi kódok valamelyikét, majd ismét enterrel aktiváljuk azt.

GOLDENMONKEY	1000 arany
WICKEDWANGO	10000 nyersanyag
RAINBOWRING	a teljes térkép láthatóvá válik
WHEELOFMAYHEM	öngyilkosság
BLOODMODE	véres mód
MUDHUT	támad az ellenség



SIM CITY 4: RUSH HOUR. Játék közben a CTRL+X megnyit egy kis konzolt a képernyő bal felső sarkában. Ide kell beírni a kódokat. Lehet használni a kurzormozgatót is, hogy az utolsó beírt kódot viszszahozzuk. Ha mindez nem működik, akkor próbáljuk a CTRL+ALT+SHIFT+X billentyűkombinációt.

Stopwatch	az idő leállítása
whatimeizit	a dátum beállítása
whererufrom	város nevének megváltoztatása
hellomynameis	a polgármester nevének megváltoztatása
you don't deserve it	jutalomépületek felszabadítása
sizeof <0-100>	nagyítás értékének beállítása
weaknesspays	-1000 elkölthető Simoleon
fightthepower	nem kell energia az épületeknek



TIGER WOODS PGA TOUR 2004. A következő csaláshoz hexa editorra lesz szükség. Kezdjünk új karriert, majd lépjünk ki a játékból. Keressük meg a Dokumentumok\Tiger Woods PGA TOUR 2004\CareerPlayers mappát, melyből nyissuk meg az általunk létrehozott játékost. A 00021616. bájttól három FF FF FF értéket állítsunk be, ezáltal 1,5 milliárddal nő a számlánkon lévő pénzmennyiség. Ne felejtsünk el a beavatkozás előtt biztonsági mentést készíteni a fájlról. Lehetőség van emellett hagyományos, kódbeírós csalásokra is az alábbi területeken:

THEKITCHENSINK	minden pálya és játékos választható
THENEWLEFTY	"Yosh" Tanigawa
DISCOKING	Dominic "The Don" Donatello
CEDDYBEAR	Cedric The Entertainer
ACEINTHEHOLE	Ace Andrews
4REDSHIRTS	Sunday Tiger
DWILBY	Hamish "Mulligan" McGregor
SHORTGAME	Solita Lopez
EMERALDCHAMP	Takeharu "Tsunami" Moto
DTBROWN	Downtown Brown
BEVERLYHILLS	Val Summers
ERUPTION Moa	"Big Mo" Ta'a Vatu
ICYONE	Erica Ice
ERUPTION	Edwin "Pops" Masterson

UFO: AFTERMATH. A játék telepített mappájában keressük meg a "config.cfg" fájlt, és nyissuk meg a jegyzettömbbel. Írjuk hozzá új sorban a következőt: KEY "cheats" BOOL TRUE. Mentsük el, majd indítsuk a játékot. A konzol (SHIFT+~) ezután már fogadja a kódokat.

godmode	nincs több haldoklásquickvictory győzelem
destroyobj	a mutató alatti objektum megsemmisítése
allplans	megjeleníti az ellenfél útvonalát
unitsashidden	egységeink átlátszóvá válnak
quickabsolutevictory	győzelem a tárgyak megőrzésével
enemies	minden ellenfél láthatóvá válik
quicklose	a küldetés elvesztése

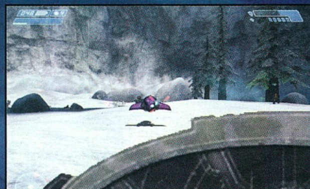


AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS. Játék közben két enter leütése között gépelhetjük be a kódokat:

THRILL OF VICTORY	győzelem
IN DARKEST NIGHT	leszáll az éjszaka
SET ASCENDANT	minden állat megjelenik
CONSIDER THE INTERNET	egységek lelassítása
WRATH OF THE GODS	új isteni közbenjárásJUNK
FOOD NIGHT	1000 élelem
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 fa ATM OF
EREBUS	1000 arany
LAY OF THE LAND	térkép megjelenítése
UNCERTAINTY AND DOUBT	térkép elrejtése
L33T SUPA H4X0R	gyors építés



HOMEWORLD 2. Valamennyi küldetés engedélyezéséhez bele kell túrnunk a játékhoz tartozó playercfg.lua fájlba, mondjuk a jegyzettömb segítségével. A fájlt a \homeworld2\bin\profiles\profile1 mappában találjuk meg. A "maxmission = x" sort keressük meg (x valamilyen értéket takar). Javítsuk át az itt látható számot 15-re. Mentsük el, és már indíthatjuk is a játékot. Kezdő flottánk az utoljára rendesen végrehajtott küldetésünkből kerül majd elő.







HALO
COMBAT EVOLVED

> **Fejlesztő:** Bungie / Gearbox > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com

Only on Xbox – ez a néhány szó sokakat késztetett a Microsoft fekete ékszerdobozának megvásárlására, többek között szerény személyemet is. Anno, még a konzolos hőskorszakban én is eltöltöttem néhány haszontalan órát kedves Sega Megadrive-om és Game Gearem társaságában, de a PC, mint potenciális játékplatform felfutásával a konzolok lassan eltűntek az életemből. A PC-s játékok általában szebbek, gyorsabbak és összetettebbek voltak, a multiplayer lehetőségéről nem is beszélve. A PS2 érkezésekor még nem dobbant meg a szívem, az Xbox eljövetelekor azonban már nem tudtam elmenni a tény mellett, hogy a konzolok igenis képesek felvenni a versenyt (sőt!) a mai modern PC-kkel mind audiovizuális, mind játékélmény szempontjából. De, hogy emberek FPS miatt vegyenek konzolt, kicsit hihetetlennek tűnt...

EGY GYŰRŰ MIND FELETT. ...egészen addig, amíg „csak belenézek, kontrollerrel úgysem lehet rendesen irányítani" alapon el nem indítottam. Az első pályán még semmi különöset nem tapasztaltam, a további kilenc hatására viszont a gamepadet az életem árán sem adtam volna ki a kezeim közül. Ha nem játszottam végig vagy tízszer, akkor egyszer sem, és sosem unatkoztam – főleg Legendary fokozaton nem...

Nem tudom, hányan emlékeznek még arra a tényre, hogy a Bungie a Halót eredetileg egy „nézdahátam" stílusú PC-s játéknak szánta (az engine a TNT2 képességeit volt hivatott kiaknázni, és már akkor is félelmetesen jól nézett ki), de a Microsoft időközben szőröstül-bőröstül felvásárolta a csapatot, akik szép csöndben az Xbox hardveréhez igazították a programot, perspektívát váltottak, és meghagyták a már PC-n is nagyon ígéretes fizikai motort.

A hetek lassan hónapokká, a hónapok évekké duzzadtak, de a fekete konzolon hatalmas sikereket elérő játék csak nem akart megjelenni PC-re. Szerencsére az idei E3-ról Mocsy már testközelből is megtapasztalhatta a Gearbox (ők végezték a portolást) munkájának gyümölcsét, így volt remény arra, hogy a Halo még ebben az évben PC-n is elérhető lesz. A szeptemberben kiszivárgott pregold verzió már adott némi ízelítőt a szemfülesebbeknek, a rendkívül magas gépigény (vagyis sokkal inkább a nagyfokú optimalizálatlanság) azonban már akkor is feltűnt – magyarul a program a csúcsgépeken is szinte játszhatatlanul szaggatott. A végleges változat szeptember 30-án került a boltok polcaira, amelyben szerencsére mindent kijavítottak, amit a bétában hiányoltunk – két dolgot kivéve: a sebesség, bár sokat javult, még mindig bőven hagy kívánnivalót maga után, és – ami számomra sokkal fájóbb – a kooperatív játékmód sem került bele. Szerencsére a lényeget meghagyták, ez pedig a hangulat...

A CSAK MÉG EGY PERCET ÉRZÉS FOGSÁGÁBAN. Ki kell ábrándítanom azokat, akik a cikkből szeretnének valami közelebbit megtudni a Halo kerettörténetéről – tőlem ugyanis nem fognak. Pont ez az a része a játéknak, amelyik kellően biztos alapot nyújt a többi „építőelem" számára, ezért érdemes (sőt, egyenesen kötelező) megvárni, amíg a játék háromnegyedénél összeáll a kép (addig úgysem fogjuk teljesen érteni, ráadásul a designerek itt még csavartak is rajta egyet), és rájövünk, mit is takar a Halo valójában. Annyit azért elárulok – gondolom, az újdonság átütő erejével fog hatni, hehe -, hogy egy kifejezetten harca kifejlesztett kiborgot személyesítünk meg, természetesen az utolsót, aki egy ellenséges rajtaütés során megmaradt (Xboxon kooperatív módban ezt

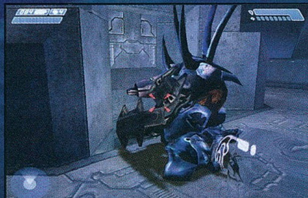












könnyedén kijátszhattuk:)), és teljesen szokatlan módon nekünk kell megmentenünk a világot – na jó, ne is figyeljetek rám, a későbbiekben már tényleg jó lesz a sztori, keine pánik fiatalok. A lényeg az, hogy teszem azt, hajnali háromkor, akkor is nekimész annak az aranyszínű Elite-nek, amelyik már hetvennyolcadszorra meríti meg benned az energiapengéjét, ha a fene fenét eszik, és tudod, hogy addig nem fekszel le, amíg el nem éred a következő checkpointot. Vagy a következőt. Vagy a...

Nagyon jó, hogy mindegyik fegyver hasznossá tudja tenni magát, így nem érdemes mellőzni egyiket sem. Bár a Halo vegytiszta FPS, keményebb nehézségi szinteken (a legendary kimondottan mazochistáknak ajánlott, de nem lehetetlen teljesíteni:)) minden taktikai érzékünkre szükségünk lesz, mert akár 2-3 Jackalba is könnyedén beletörhet a bicskánk.

A BUMP-MAPPING ÉS AZ Ő ÁLDÁSOS HATÁSA. A konzolos változatban a grafikai megvalósítás első pillantásra megfogott. Néhol szinte már túlzásnak éreztem a bump-mapping alkalmazását – furcsa volt, hogy amikor egy sziklafal mellett álltam, nem sima, műanyagszerű, abszolúte nem valós textúradarab fityegett mellettem, hanem rücskös, érdes kő. A fák ágai között átszűrődő (nem ám csak olyan „ha eltakarja egy fa, nem látjuk, oszt' jól van") napfény, a részecskeeffektek mesteri használata, a tükröződő felületek mind-mind maximális igényességről tanúskodnak, illetve tanúskodtak két éve. A poligonszámot jó lett volna megemelni, PC-s szemmel nézve elsőre kissé szögletesnek fog tűnni, sőt, valószínű, hogy másodszorra is. Néhány textúra felbontása is lehetne magasabb, itt szintén meglátszik a konzolos múlt – a negatívumoknak azonban itt vége is szakad. A pályatervezés a legtöbb helyen csillagos ötöst érdemel, a néhány ismétlődő szakasz a sietség számlájára írható (anno a Bungie-nak mindenképp be kellett fejeznie a munkát az Xbox premierjére). Az átvezető animációk egytől-egyig a játék motorjával készültek, ezekben különösen a fókuszváltások lettek nagyszerűen megoldva (ilyen megoldást egyébként eddig nem sokszor láthattunk, szinte filmes hangulatot kölcsönöznek az animációknak).

M.I., CSUPA NAGYBETŰVEL. A konzolos változat egyik legnagyobb vonzereje a társainkat és az ellenséges egységeket irányító mesterséges intelligencia adta. A PC-s Halo szerencsére egy az egyben örökölte ezt az igen kiemelkedő vonást. Nagyon nehéz szavakba foglalni a végeredményt, mert hiába írom én ide, hogy: igen, a Covenant egységek elugrálnak a gránátok mellől, hogy az Elite-ek fedezékbe vonulnak feltölteni lemerült pajzsukat, hogy igenis képesek minket teljesen váratlan módon bekeríteni, hogy a Hunterek nem nagyon fognak hátat fordítani nekünk, miután észrevettek, hogy... Aki játszani fog a játékkal, az ezeket (és sokkal többet) úgyis tapasztalni fogja, amikor egy nem várt hadmozdulat során hitetlenkedő szavak hagyják el a száját.

Tengerészgyalogos társaink sem gyalogolnak bele birka módon az ellenséges tűzbe, hanem okosan fedezik egymást (és természetesen minket), kihasználják a környezeti adottságokat, nem keresztezik egymás tűzvonalát és a többi. Teljesen emberi vonásokkal vannak felruházva, egy gyanúsan csendes szorosban félnek a rajtaütéstől, bíztatják egymást, ha viszont felpattannak a tankra, akkor szinte legyőzhetetlennek érzik magukat, beszólnak a Covenantoknak, és dühükben néha még beleeresztenek pár golyót a már halott ellenségbe.

A Covenant haderőben is minden egységnek van „egyénisége" (az élőhalott Flood esetében is vannak jól megfigyelhető különbségek, de nem ennyire látványosak). A Gruntok csapatban sokkal bátrabbak és hatékonyabbak, mint egyedül, viszont ha bekapnak egy-két találatot, kezüket lóbálva, rémülten visítozva menekülnek. Ha egyikük észrevesz, továbbadja az infót a pozíciónkról, a következő másodpercben pedig már repülnek is felénk a plazmagránátok, amelyekkel egyébként igen jól bánnak (tipikus példa erre az az eset, amely kb. 10 perce történt velem. Éppen a Silent Cartographeren próbálgattam a Legendary fokozatot, és egy Warthog volánja mögött el akartam gázolni egy védtelennek tűnő Gruntocs-





kát. A kis sunyi megvárta, amíg a közelébe értem, hirtelen mozdulattal rádobott egy gránátot az autómra, és még arra is volt ideje, hogy félreugorjon a száguldó jármű elől. A tanulság: kicsi a Grunt, de van plazmagránátja).

Az Elite-ek nagyon taktikusan harcolnak, kis túlzással élve majdnem olyan magas az intelligenciaszintjük, mint Brazilnak:), és a közelharc terén is legalább ilyen jól képzettek. Megkerülnek, fedezékből rajtunk ütnek, magasabb nehézségi fokozaton minden fűszálat kihasználnak a terepen, továbbá képesek vezetni a Ghostokat és a Banshee-ket (ja, és idegesítően röhögnek, amikor elgázolnak vagy felrobbantanak egy gránáttal).

A kitűnő fizikát sem lehet összefoglalni két röpke mondatban, talán elég annyi róla, hogy jelenleg csak a nemsokára megjelenő Half-Life 2-ben dolgozó motor lesz képes lepipálni. A gravitáció kisebb, mint a Földön, ennek köszönhetően néha meglepő mutatványokra lehetünk képesek akár egy Warthoggal is. Ja, és egy jó tanács: még csak véletlenül se álljatok meg meredek domboldalon, mert nagyon hülye érzés, amikor az embert a saját, sofőr nélküli négykerekűje lapítja ki.

AZ EGÉR ÉS A HALO KAPCSOLATA. Az irányítás az Xbox force-feedbackes kontrollere után meglehetősen idegennek hatott, főleg amiatt, hogy PC-n (hacsak nincs FF-es egered) nem lehet érezni a fegyverek erejét és „súlyát". Konzolon két kézzel markolhattuk a shotgunt, ha elsütöttük, visszarúgott, ha beültünk egy Warthogba, éreztük, ahogy jár a motor... Bár az egér sokat javított a pontosságon (azért a fegyverek még mindig „rásegítenek" egy kicsit), és a játék is pergőbb lett, nekem valahogy hiányoznak azok a fizikai effektek, amelyeket az xboxos Halóban megszoktam.

Nem akarom bő lére ereszteni a befejezést, hogy aki a négyoldalas szösszenet alapján el szeretne rohanni a sarki fűszereshez, izé, szoftvereshez megvenni a játékot, az ne rám pazarolja továbbra is az idejét. Ha néha nem szaggatna úgy, mint jó pék a kelt tésztát, bőven 90% feletti értékelést kapott volna, így azonban meg kell elégedni egy 8-cal kezdődővel. Emiatt azonban senki ne gondolja azt, hogy a Halo nem kerül be a PC-s játékok Hall of Fame-jébe, mert ettől a bosszúságtól eltekintve ott a helye minden vérbeli játékos polcán. ■ **Hunor**

> PPÉTER KÖZBESZÓL



Megrögzött PC-s játékosként kicsit furcsa szemmel néztem néhány Xbox-tulajdonos barátomra, amikor a Halo megjelenésekor valóságos agitációt folytattak a program kapcsán, miszerint ezt mindenképp ki kell próbálnom. Nekem a konzolos irányítás sajnos nem jött be – tudom, ez megszokható, bizonyára én nem adtam elég időt magamnak és a játéknak -, de mivel a kiadó beígérte PC-re is, ezért megnyugtattam a barátaimat (és magam), hogy ha valóban megjelenik, nem fogom kihagyni. Megjelent, végigjátszottam. A játékmenet, a hangulat, az ellenfelek viselkedése, a fegyverek, a járművek és a hangok mind-mind fantasztikusak. A grafika szép és hangulatos, de érthetetlenül nagy gépigénye van. Az átírás nem igazán sikerült, és ha figyelembe veszem, milyen hardver volt a program alatt az Xbox konzolban, akkor azt kell, hogy mondjam: a PC-s optimalizáció pocsék lett. Pontosabban nem is létezik, mint olyan. Még egy dolog zavart: a Halo világa valahogy olyan furán sterilre sikeredett. A szép vízesések, a mocsárban rajzó bogarak ellenére az volt a benyomásom, hogy talán még az Unreal 1 világa is élettel telibb, lüktetőbb környezet volt, mint amit a Halóban kaptunk. Ettől eltekintve a Halo etalon a „megyek-és-lövök" kategóriájú FPS-ek között, van története, egyedi a környezete és nagyszerű fizikai modellezést kapott. Erőművel rendelkezők ne hagyják ki!

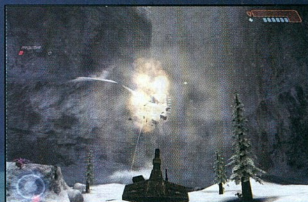
> FÖLDÖN, JÉGEN, LEVEGŐBEN

Warthog: a Hummer XXIII. századi változata, kiváló irányíthatóság és komoly tűzerő jellemzi, utasainak száma 1+2 lehet. Tengerészgyalogos társaink sajnos nem tették le a KRESZ vizsgát, ezért a vezetéssel nekünk kell foglalkoznunk, cserébe ők szórják az áldást a gaz ellenre. A chaingun lőszerutánpótlása miatt nem kell aggódnunk, mindössze arra vigyázzunk, hogy lövészünk mindig „képben legyen". Az autót a programozók read-only formában tárolták, így mindenkit vigasztalhat az a tény, hogy ha ránk ragad egy plazmagránát, csak mi patkolunk el, a járművünk nem.

Scorpion Tank: az „arcnövelő". Miután embereink felpattannak mellénk a tankra, önbizalmuk a sokszorosára duzzad, felveszik az „ütlek - borulsz, rúglak - fekszel" stílust, és pl. hangosan röhögnek, ha egy jól irányzott lövés egy-két Elite-et Halokörüli pályára állít. Másodlagos fegyvere a szintén végtelen számú munícióval ellátott chaingun. Sajnos csak egyszer vezethetjük, de akkor jó előre megbosszulhatjuk az összes jövőbeli sérelmünket.

Ghost: a Covenant egyszemélyes siklója, gyors és könnyen manőverezhető, tisztességes tűzerővel rendelkezik. Viszonylag gyorsan leamortizálható, cserébe (ez a játékban résztvevő minden járműre igaz) bárkit elgázolhatunk vele. Ha nem találunk üreset, nyugodtan lőjük ki a belőle a sofőrt, majd pattanjunk mi a nyeregbe.

Banshee: Covenant repülőgép, az Assault on the Control Room nevű pályán nagyon gyakran kell majd használnunk. Ugyan nem túl gyors, de viszonylag gyorsan meg lehet tisztítani vele a területet. Azért a rakétákra figyeljünk oda...







ELLENSÉGES EGYSÉGEK



Grunt: a Covenant hadsereg alapegysége, egyedül nem túl bátor, csapatban viszont komoly meglepetésekre képes. Imádnivaló, ahogy ellenséges tűz hatására megfutamodnak – ilyenkor jajveszékelnek, vagy az életükért könyörögnek, rosszabb esetben erősítést hoznak. Létezik sárga és piros kivitelben, utóbbi erősebb, és taktikusabban harcol, teszem azt, imádja ránk ragasztani a plazmagránátjait. Ne hagyjuk futni, igencsak sunyi módon tud viselkedni, ha akar.

Jackal: pajzzsal felszerelt gyíkszerű lény, amelyik akár veszélyes is lehet két okból kifolyólag. Egy: Golyós fegyverrel nem sokra megyünk ellene, mert a pajzsáról szinte minden lepattan (azért a sörétes közvetlen közelről megteszi:)), ezért érdemes puskatussal kedvesen a fejére koppintani. Kettő: A fegyvere alapesetben nem okoz túl nagy sebzést, cserébe túltölthető, és energiapajzsunkat egy lövéssel leszedi. Mi meg irány a temető.

Az Izé: no, ők tényleg sokan vannak. Szerencsére nagyobb csapatokban szoktak felénk ugrándozni, és ha egyet ledurrantunk, akkor láncreakciószerűen a többi is szolidarítani fog vele.

Elite: az Elite-ek a Covenant legjobban képzett egységei. A ranglétra legalsó fokán helyezkedik el a Kék: automatikusan töltődő energiapajzs védi a káros behatásoktól, egy jól képzett kommandós intelligenciájával rendelkezik, gyors és szereti a közelharcot. A Bordó a Kék enyhén felturbózott változata minden ezzel járó tényezővel együtt. A Láthatatlan már tud okozni némi meglepetést (na ja, végül is láthatatlan). Szerencsére viszonylag gyorsan képes ólommérgezést szenvedni. Az igazi meleg pite (hiába no, SakmaN engem is megfertőzött:)) azonban az Arany Elite, akit akár Übersoldatnak is nevezhetnénk. Egyszerre két ilyen már jó eséllyel pályázhat kedvenc Mester Séfünk fejére, főleg, ha energiapenge akad a kezük ügyébe. Ja, igen, néha felbukkannak láthatatlan, energiapengés formában is. Süti.



Hunter: amolyan tanknak felelnek meg, nagyok, lomhák, és majdnem sebezhetetlenek. De csak majdnem. Nem szeretnek ugyanis összeölelkezni pl. egy rakétával, a másik viszont sehogy sem akar beugrani...



A Csúf: a Flood leginkább humanoidra emlékeztető egysége, viszonylag sok találatot bír. A Zöld Szemes Ostorossal együtt kellemes tulajdonsága, hogy vagy egyszer öljük meg, de akkor nagyon, vagy kétszer éppen hogy, de akkor az első után feltámad, és újra ránk akaszkodik a gyalázatos. Olimpiai bajnok atlétákat megszégyenítő távolságokat képes ugrani, könnyedén a hátunk mögé kerülhet.

A Zöld Szemes Ostoros: kicsit görnyedten jár, ronda is, büdös is (gondolom), és mint a neve is mutatja, szép hosszú nyúlványai vannak a kezén. Csak ne engem nógatna vele...



A Haspók: amíg kellő távolságra vagyunk tőle, addig akár még szimpatikusnak is találhatnánk enyhén mackós járása miatt. Tényleg, most jut eszembe, biztos medvét kereszteztek pöfeteggombával. Pont úgy néz ki. Nem igazán komálom, mert ad 1: amikor szétdurran, 4-5 Izé repül ki belőle, majd ránk; ad 2: a gránát nem végez velük egyből, csak arrébb repíti őket, ideális esetben pont mellénk.

FEGYVEREK



Pistol: zajos tücsök. Az egyik leghasznosabb mordály a játékban. Nagyon pontos, képes kétszeres nagyításra, és a tára elég nagy. Hunterek ellen igazi kincs.

Assault Rifle: nagy tűzgyorsaság, de viszonylag kis sebzés jellemzi. Sajnos a szórása már közepes távolságra is nagy, érdemes rövid, egymás utáni sorozatokkal operálni.

Shotgun: a nagy Ő. Sajnos csak a játék felénél kaparinthatjuk meg, de onnantól kezdve lehetőség szerint mindig tartsuk magunknál. Közelre egyszerűen brutális, az Elite-ek és a Flood ellen a legjobb választás.

Rocket Launcher: a jól ismert rakétavető, sajnos lassúcska, viszont rajta is van zoom. Hasznos lehet, ha le kell szedni néhány felettünk köröző Banshee-t, vagy ránk rontó Huntert.

Sniper Rifle: a másik nagy kedvenc. Tízszeres zoomjának köszönhetően már messziről lekaphatjuk az ellenséges egységeket. Igyekezzünk fejre célozni, azt még az Elite-ek sem bírják ki.

Plasma Pistol: felettébb hasznos tulajdonsága, hogy túltölthető. Ideális párja a Plasma Rifle-nak vagy az Assault Rifle-nak.

Plasma Rifle: az Elite-ek általános fegyvere. Gyors, pontos és erős. Egyetlen komolyabb hátránya, hogy folyamatos tüzelés esetén túlmelegszik, ilyenkor várnunk kell néhány másodpercet, míg újra használhatjuk.

Needler: a süni. A kilőtt kristályok beleállnak a célpontba, és ott felrobbannak. A lövedékek bizonyos határokon belül követik a célpontot. Az a legmókásabb, amikor több tüske áll bele az áldozatba. Ilyenkor a robbanás általában halálos kimenetelű. Elite-ek ellen meglepően hatásos.

Gránátok: két típusa van, frag és plasma. Előbbi az eldobása után szinte azonnal robban, utóbbi viszont sokkal mókásabb dologra képes. Ha elég ügyesek vagyunk, rá tudjuk ragasztani a célpontra, aki ezután már nem tudja levakarni magáról, és ha szerencsénk van, a félelemtől eszét vesztve berohan a társai közé.



ÉRTÉKELÉS

87%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO abbahagyhatatlan › kiváló M.I. › jó történet › fizika

KONTRA magas gépigény › ismétlődő pályarészek a végén

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII733, 128MB RAM, 1.3GB HDD

ARÉNA

Half-Life	88%
Unreal	86%



HOMEWORLD2





Fejlesztő: Relic Entertainment › **Kiadó:** Vivendi › **Web:** www.homeworld2.com

Amikor 1999-ben a Relic megjelentette a Homeworld első részét, mindenkit – talán leginkább őket – meglepett a hatalmas siker. Ez volt az a játék, amely először merte alkalmazni a teljesen 3D irányítást, és úgy tűnt, hogy az űrstratégiák teljesen új irányt vesznek...
Nos, nem így történt. A Homeworld2 egyre csak késett, és a Homeworld valahogy igazi követő nélkül maradt. Születtek ugyan egészen jó űrjátékok azóta, de meg sem közelítették a Homeworld sikerét. Egészen mostanáig...
Most minden megváltozik, mert hosszú várakozás után (a 4 évből alig másfél ment el a fejlesztésre, a többit a kiadó és a fejlesztőcsapat huzakodása töltötte ki – sokáig úgy nézett ki, nem is lesz Homeworld2 soha) a folytatás megjelent, ami ismét felkavarja az állóvizet, milliós eladásokat produkál, és megmutatja mindenkinek, hogy ebben a kategóriában is lehet szupersikert alkotni!

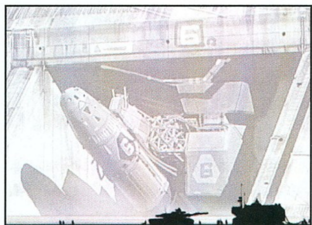
Nos, eddig a reklámszöveg... Megvallom, én is nagy érdeklődéssel vártam a programot, nem utolsósorban azért, mert kíváncsi voltam, mit is kezdenek a névvel a készítők (aki nem tudná, ez az iparág a névről, a licencekről és a pénzről szól). Sokat játszottam az előző résszel annak idején, és kimondottan jó játéknak tartottam annak ellenére, hogy szerintem a 10. küldetés körül kezdett unalmassá, repetitívvé válni.

Szóval Homeworld2 installálás – tutorial. Óvatos duhaj vagyok, gondoltam, megnézem a különbségeket, és biztosan eligazítanak majd az új „feature"-ökben. Ahogy haladtam a – nem különösebben nehéz – feladatok megoldásával, valami furcsa kaparászás kezdett elindulni a gyomrom felől... Itt valami nem stimmel! Mert megtudtam ugyan, hogy hogyan kell a csapatokat képezni, eltárolni és visszahívni, meg hogy a hajók ágyúval lőnek előre, és hajtóműcsíkot húznak – de amúgy a játékról semmi új nem derült ki. Még az egységek típusai is tök ugyanazok, mint az elődben... A játék legnagyobb újításai között emlegették a „strike group"-okat, amelyek majd forradalmasítják az űrhadviselést! Nos, erről másfél szó esik a tutorialban, attól se lettem okosabb, hogy ezek most pontosan mire jók, és mennyi bónuszt is adnak... No mindegy, gondoltam, majd megnézzük a játékban!

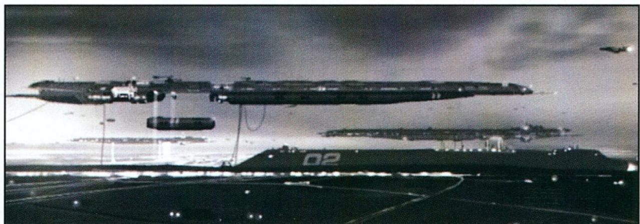
ELSŐ KÜLDETÉS – ŰRHAJÓTESZTEK. Ez mondjuk jó poén volt az előző részben, de azért most már ki lehetett volna találni valami mást is! Nézegetem a menüket: funkcionálisak, szerintem nagyon rondák, de használhatók. Nézem a hajókat közelről, távolról – szerintem design szerint nem túl szépek, de sóval elmegy. Nézem a térkép módot – jó, ez tök ugyanaz.
Kisebb sokk: a kamerakezelés ugyan szabad, de azért a zoomnak kőkemény korlátjai vannak. Nem egészen értettem a koncepciót, mert az átvezetőkben úgyis megmutatják a hajókat közvetlen közelről, akkor a játékban miért korlátoznak? Ráadásul ilyesmire az előző részből nem emlékszem...
Megyek tovább: nyersanyagbányászás, fejlesztés – semmi újdonság. Kicsit szíven ütött, hogy a fejlesztők az égvilágon semmit sem osztanak meg velünk a játék belső működéséből! Még a legegyszerűbb RTS-ekben is lehetett tudni, hogy mi mennyit sebez, hogyan hat. Itt annyi, hogy ez az egység ez ellen jó, amaz ellen meg nem...

MÁSODIK KÜLDETÉS... SEMMI GOND. Továbbra is az az érzésem, hogy a Homeworld valamiféle küldetéslemezével játszom. Jóleső melegség tölti el a szívemet, amikor a nyersanyag magától összegyűjtődik a pálya végén! No lám, az első résznek ezt a kapitális hibáját legalább megoldották végre! Viszonylag simán továbbjutok...

HARMADIK KÜLDETÉS... MI A FENE VAN ITT??? Az ellenség tömegével jön – nem baj, majd jól lelőjük az anyahajóról a vadászok hangárját, és így megbénítjuk az utánpótlásukat... Na igen... Mire a vadászaim átérnek a másik anyahajóhoz, a vadászosztagok már jönnek újra a „megbénított" anyahajóról! Aha! Szóval az építési idő itt csak en-









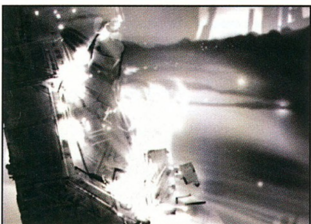


gem köt, az AI-t úgy tűnik, nem (ráadásul annyi idő alatt, míg lelőttem a hangárt, már szinte a hajót is megsemmisíthettem volna). Evvel még próbálkoztam egy darabig, aztán úgy döntöttem, hogy ezentúl a hajókra lövök majd, az sokkal biztosabb. Mondjuk ahhoz képest, hogy ezek a hajóra építhető és külön-külön lelőhető elemek az egyik fő újításnak számítanak – nagyon gyorsan elintéztem a hasznosságukat...

Csak mellékesen jegyzem meg, hogy ha sok hajónk van, akkor eléggé kínszenvedés minden egyes hangárt számon tartani és menedzselni (korábban ugye elég volt kifejleszteni valamit). Nyilván megoldható, hogy minden anyahajón mindent felépítünk, csak ez a nyersanyag-felhasználás szempontjából nem teljesen optimális.

Reload, újra. Lelövöm az anyahajókat, de közben elfoglalják a bázist, amelyet meg kellene védenem... Nem baj, a kellemesen duruzsoló narrátor közli velem, hogy foglaljam vissza. Visszafoglalnám én, kérem, de mire a kommandóshajóm felépül, odarepül, addigra lejár az idő...

Reload, újra. Okos leszek! KÉT kommandóshajót építek előre, és majd szépen, fele annyi idő alatt visszafoglalom a bázist... Gondolná Móricka, mert ugye két kommandóshajó is pont annyi idő alatt foglalja el a bázist, mint egy.



Reload, újra. Vért izzadva lenyomom a vadászokat, a hordozókat, nem engedem elfoglalni a bázist – győzelem! Erősen megtizedelt seregem szépen átmegy a következő pályára az azonnal összegyűjtött töméntelen nyersanyaggal egyetemben...

NEGYEDIK KÜLDETÉS... Próbálok a rengeteg nyersanyagból valamennyit fejlesztésre fordítani, közben gyártom a hajókat. Furcsa módon az AI mindig odaküldi a korvettjeit, ahol én nyersanyagot próbálok szerezni (felderítés nélkül persze). A küldetés elejétől folyamatosan ontja a bombázókat az anyahajóm ellen – már az én teljes seregem többszöröse pusztult el a védőfalamon. Körülbelül másfélszer annyi nyersanyaga lehet, mint nekem, tehát hamarosan kivérzik – gondolom naivan. Közben a három célpont közül egyet elintéztem. Lassan elóvakodok a másodikhoz... Akkora flotta fogad, hogy sec perc alatt kinyírnak... Közben látom, hogy egy másik flotta (ennyi nyersanyag az egész pályán nincs) odamegy az anyahajómhoz, elsöpri a védelmet, és „game over”.

Reload...

Reload...

Reload...

Szóval ennyi... Körülnézek a neten. A megoldás az, hogy a hármas küldetést el kell húzni: mindent kibányászunk, és felépítünk egy olyan flottát, amelyikkel le tudjuk rohanni a következő pályát, mielőtt a scriptelt(!) nagy flotta megjönne, és szétverne minket... Általánosságban tehát az a tanács, hogy húzzuk az időt, és építsünk nagy flottát. Minden pályát fedezzünk fel, majd kezdjük újra, ugyanis minden pályán ugyanúgy és ugyanakkor történnek majd az események.

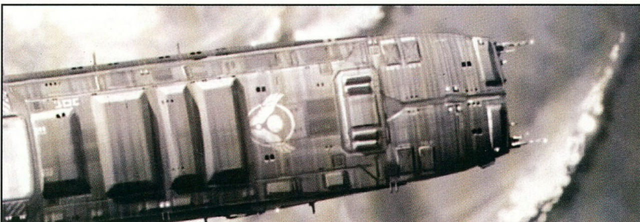
Most akkor mi van? A program összegyűjti nekem a nyersanyagot, és pont ezzel válok esélytelenné a következő küldetésben?

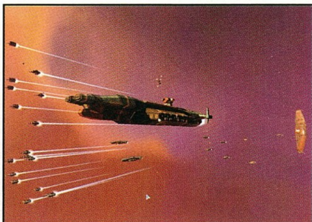
Bevallom, ez volt az a pont, ahol komolyan megrendült a hitem a játékban. Azért játsszak újra küldetéseket, hogy miután megnéztem, mi történik a következőn, visszamenjek, és a megfelelő flottával érkezve teljesítsem??? Persze lehet, hogy béna vagyok, de szerintem még mindig jobban játszom ezeket a játékokat, mint a nagy átlag (volt már szerencsém párhoz) – ha nekem nehézséget okoz, mi lesz az „átlagamerikaival”?

Én komolyan azt hittem, hogy itt az etalon játék, most majd megnézzük, a mesterek hogyan terveznek jó pályákat... Én tudom, mit szenvedtünk azzal a Haegemoniában, hogy egységátvitellel megpróbáljuk kiegyensúlyozni a játékot. Nos, szerintem mi sem vagyunk százszázalékosak, de a feladat még nekünk is jobban sikerült! A pályák tökéletesen scripteltek, pontosan lehet tudni, mikor mi következik, az AI rejtélyes módon mindent lát, és olyan mennyiségben ontja a hajókat, mint akinek végtelen nyersanyaga van (valószínűleg az is van neki, csak falból bányászik).

GRAFIKA. Mint már említettem, ne várjunk hihetetlenül szép hajócsodákat. Az egész játék a kompromisszumokról szól, nincs ez másképpen a grafika esetében sem. Mivel sok hajót kell megjeleníteni, nincs szétesés, roncsok és egyéb nyalánkságok. A sérüléseket a nagy űrhajókon sprite-okkal oldották meg, ami egész jól néz ki, de sajnos, ha sok van belőle, akkor iszonyúan lassít (bár a hajó legtöbbször addigra úgyis meghal).

Az effektek jók, ha nem is kiemelkedők, mindenesetre nem nagyon terhelik a rendszert, mert vi-







Másrészt viszont, mikor megvolt az a játékengine, amelyik lehetőséget adott volna, hogy ismét valami forradalmian újjal álljanak elő – a pályatervezők nem éltek a lehetőséggel. A küldetések látványosan scripteltek, túlságosan kiszámíthatók és az átlagos játékos számára borzasztó nehezek! Persze ha kevés küldetés van, akkor a játékidő legegyszerűbb feltupírozási módja, ha a játékosnak sokszor kell újratöltenie... Ráadásul úgy tűnik, hogy a scriptelésbe a játék nehézségi szintjének változtatása nincs is beletervezve, így még patch-ben sem nagyon reménykedhetünk, amelyik majd megoldja ezt a problémát...

Még azt sem merem állítani, hogy mindez a készítők hibája lenne: alighanem ezúttal is a kiadó döntött úgy, hogy nincs több idő – a játéknak meg kell jelennie, punktum! És emiatt a hiányzó 3-4 hónap miatt szegényebbek lettünk egy újabb klasszikussal...

szonylag gyorsan lejátszódnak, és sosincs túl sok belőlük.

Hasonlóképpen az útkereséssel sem bajlódtak sokat – a kis hajók gond nélkül átmennek egymáson, ha kell, csak a nagyokat kerülgetik.

Nagyon tetszett viszont, hogy a méretkülönbségek majdnem szimulátoros mértékben érzékelhetők! Az anyahajó továbbra is óriási, és lesznek még hasonlóképpen „méretes" egységek, amelyek körül repkedhetünk... Mondjuk a bolygóproblémát továbbra is kikerülték, mivel ezek továbbra is a háttérbe vannak festve.

Összefoglalva a Relicnél döntéseket hoztak: az új engine ellenére (amely már feleannyi poligont kezel, mint a Haegemoniáé – ami egyébként sosem a korlátozó tényező a megjelenítés tekintetében, szóval porhintés az egész) nem vitték túlzásba a grafikát. Annyit csináltak, amennyit kell – a játszhatóság került inkább előtérbe.

HANGOK. Iszonyatos meglepetésekre e téren sem kell számítani: a játék hozza azt a szintet, amelyet elvárhatunk a Homeworldtől. Mondjuk nekik szerencsére nem kell 28 nyelvvel foglalkozniuk, csak az angollal – így legalább azt megcsinálhatták rendesen. A szereplők hangjai számomra egy kicsit túl érzelgősnek tűntek helyenként, de összességében jó benyomás alakult ki bennem.

Zene és effektek területén is hasonló a kép: jó, semmi kiemelkedő. Mindkettő jól támogatja a játék hangulatát – és végül is ez az, ami kell.

TÖRTÉNET. No, itt már komoly bajaim vannak. Szerintem ez a típusú „húzzunk elő egy új rettenetes ellenfelet a zsákból, és újra kényszerítsük menekülésre a játékost" történet nem mutat túl sok eredetiséget. Gyakorlatilag fél küldetés alatt – szerintem túl mesterkélten és kevés magyarázattal – visszalökik a játékost ugyanabba a sémába, amelyik már a Homeworldöt is jellemezte (akkor még eredeti is volt). Vagyis menekülünk az anyahajóval a nálunk sokkal erősebb ellenfél elől és közben mindenféle tűzoltási feladatokat kell ellátnunk. Én kicsit több újdonságot vártam volna...

JÁTSZHATÓSÁG. Furcsa kettősség jellemzi a Homeworld2-t! Egyrészt – mint már utaltam rá – a készítők rengeteg jó kompromisszumot mertek vállalni a játszhatóság kedvéért, ami mindenképpen tiszteletreméltó döntés. Néhány apróság nekem ugyan nem tetszett (3D irányítás, kamera zoomkorlátozása), de ezek nem túl lényegesek.

ÖSSZEFOGLALVA. Sajnos a Homeworld2 számomra csalódás volt: kevés újdonságot hoz az elődhöz képest, sablonokkal dolgozik, nincs betekintésünk a játék lehetőségeibe, végül pedig a küldetések „trial by error" (szabadfordításban: próbálkozz, majd csak sikerül) megoldási módszere számomra nagyon nem szimpatikus.

Az űrszimulátorok és űrstratégiák játékkategória amúgy is nehézségekkel küzd – elég csak a Freelancert említeni (nagyon jó játék és nagyon nagy bukás), esetleg „nosztalgiázni" kicsit a Masters of Orion „remek" játékmenetén... Én is, mint sokan mások azt vártam, hogy ez lesz az a játék, amelyik majd új életet lehel az űrjátékokba, de nem... Úgy tűnik, ez a kategória meghalt, és a Homeworld2 ütötte az utolsó szöget a koporsóba.

Nyugodjék békében! Kár érte... ■ PELLUS



> **ÉRTÉKELÉS**

81%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO a Homeworld jól bevált sémája, minden alárendelve a játszhatóságnak

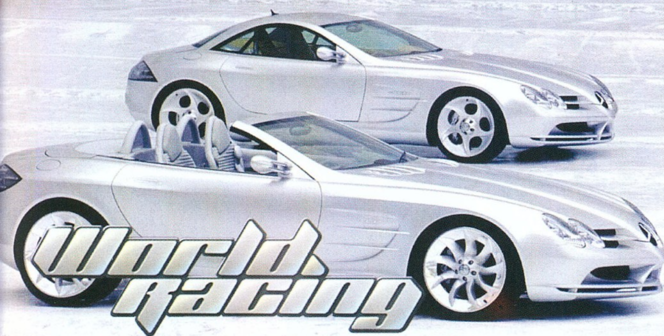
KONTRA kevés újdonság › kimondottan „szívatós" pályadesign

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII833, 256MB RAM, 1.6GB HDD

> **ARÉNA**

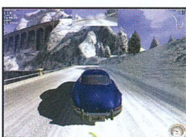
Haegemonia	90%
Homeworld	92%
O.R.B.	76%



> **Fejlesztő:** Synetic > **Kiadó:** TDK Mediactive > **Web:** www.synetic.de

Az Xboxra már megjelent és ott leszereplő „World Racing" PC-s változatáról híreket ugyan nem lehetett hallani, azonban terv szerint, szeptember elején megjelent. A Synetic neve ismerősen csenghet azoknak, akik látták a két évvel ezelőtti „Mercedes-Benz Truck Racing"-et: akkor minden ízében kiváló szimulátorral rukkoltak elő. Mostani feladatuk azonban nem volt kevesebb, mint megtörni a „Need for Speed"-sorozat hegemóniáját!











SZÁM-MISZTIKUM. Soha nem szerettem, amikor olcsó marketingfogásként számokkal felvértezve próbálnak játékokat eladni, nem pedig magával a termék minőségével. A TDK tehát legfontosabbnak azt tartotta, hogy ebben a játékban 127 autóval, 117 pályán, 48 küldetésen és 16 bajnokságon keresztül versenyezhetünk. Ez azonban így, ebben a formában téves, hiszen az autók választéka a Mercedes-Benz jól ismert különböző modellcsaládjainak (tehát A-, C-, E-,G-, M- és S-Klasse autók) különféle típusaiból áll össze. Természetesen a jól megérdemelt „bika versenygépek" sem maradnak el, ezek azonban csak jó pár játékóra után bukkannak fel először. Úgy érzem, e téren a készítők hibáztak, hiszen modellparkjukat nem tették vonzóvá azzal, hogy a játékosok belekóstoljanak egy-egy igazán erős jármű vezetésébe a monitor elé szögezve őket – úgy, ahogy ezt a feladatot annak idején az „NFS: Porsche Unleashed" mesterien kivitelezte! Magyarán a karrier nehezen indul, bele kell ásnunk magunkat a játékba ahhoz, hogy elkezdjünk ráérezni az ízére. Ennek talán másik oka a pályák számában keresendő: kapkodjuk a fejünket, annyi van belőlük, és nem értjük, miért is kellett 117. Azt elismerem, hogy nagyon is hatásos látvány tárul elénk egy-egy helyszínen, amint a kesze-kusza felüljárókat és keresztutakat látjuk verseny közben. Tisztázzuk, hogy a játékban összesen 8 helyszín szerepel, a készítők az ezekre tervezett utakból állították össze útvonalakat, melyeket a TDK azonnal „pálya" névvel látott el – szóval innen a félreértés!

HULLÁM-HOSSZ. A temérdek autóval és útvonallal sikerült elérni, hogy sok játékos nem tud azonosulni a játékkal, egész egyszerűen áttekinthetetlen a rendszer, melyben az új autókat kapjuk, és ahogy az útvonalak sorakoznak egymás után. A bajnokságok sem érdekesek, ugyanúgy hiányzik belőlük az egyediség, a jellem: szürkék és arctalanok. Ezzel elérkeztünk és meg is említettük a játék legnagyobb hibáját: nincs egyénisége. Az egész össze van dobálva, kezdődik minden egy vérlázítóan pocsék intróval, ám az igazi meglepetés a menükben fogad minket. Teljes káosz uralkodik bennük, logikátlanságok tömkelegét fedezzük fel, arculatnak nyoma sincs, bocsánat, hogy ezzel a fordulattal élek, de ahogy nálunk mondják, ezt bizony mintha „programozó tervezte volna". Információ pedig van bőven, de sikerül úgy tálalni, hogy a rengeteg adat senkit sem fog érdekelni. Csak a fentebb már említett „NFS: PU"-t tudom említeni ellenpéldaként, amelyben minden áttekinthető, rendszerezett és esztétikus volt, az ember pedig örömmel lapozgatta, mint egy nagy lexikont. A következő nagy melléfogás a teljesen jellegtelen zenék választása volt: kell nekünk a „Ministry of Sound" licenc, mondhatta a TDK - meg is vették, de bár ne tették volna. Kikapcsolni, de gyorsan!

Ő-SZINTÉN. Negatív impulzusokban bővelkedve vághatunk neki a játéknak, mely kellemes meglepetésben részesít, feltéve, ha a viselkedést 100% szimulációra, az ellenfeleket pedig 90%-os nehézségűre állítjuk (felejtsük el a dinamikus viselkedést, mint opciót). Az ellenfelek a fair-play szabályainak megfelelően száguldoznak, az ütközéseket mindig próbálják kerülni és a lökdösődésekből is kimaradnak, ami nekem tetszett. A fizika teljesen jó, én személy szerint kicsit erőteljesebbre számítottam, de a korunk tömegízlésének megfelelni vágyó TDK sekélyebb mederbe terelte a készítőket.

Amit csak magasztalni lehet, az a játék megjelenítése. Az alaposan átszabott grafikai motor bivalyerős, mindenféle különlegességekkel támogatott és meglepően gyors. A helyszínek irtóztató méretűek, hihetetlen messzeségekbe elláthatunk, és mindenütt tereptárgyak garmadáját fedezzük fel, a már említett útvonalak pedig, mint az erek, szövik be a tájat. Azonban ezúttal is érvényes a „kevesebb több lett" volna szabály, melyet a TDK úgy látszik, nem ismer. A helyszíneken nincs 30 másodperc nyugtunk, hogy valamilyen repülő izé ne húzzon el a fejünk felett. Idegesítő, na!

VÉGEZETÜL. Tipikus példája annak, hogyan lehetett egy jó játékot rossz fejlesztői és kiadói döntésekkel a játékosok számára érdektelenné tenni. Ezért, a játék maga bármennyire is jó, a trehány körítés és a rossz játékmenet teljesen rányomta bélyegét. Remélem, a Synetic képes lesz ezt a csorbát következő fejlesztésével kiköszörülni. ■ DAUBY

> **ÉRTÉKELÉS**

76%

grafika	24/25
zene/hang	11/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO kiváló grafika > sok vezethető autó > műszerfalas nézet > rengeteg játékmód

KONTRA áttekinthetetlen menük > rossz zenei aláfestés > a kevesebb több lett volna

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII1000, 256MB RAM, 1.5GB HDD

> **ARÉNA**

Midnight Club II	88%
Need for Speed: Porsche Unleashed	89%
Test Drive 6	55%





The Temple of Elemental Evil

A Classic Greyhawk Adventure



> **Fejlesztő:** Troika Games > **Kiadó:** Atari > **Web:** www.greyhawkgame.com

Szemerkél. Sebaj, nincs is jobb, mint az esős őszi délutánokon (éjszakákon és hajnalokon) behúzódni a jó meleg kuckónkba, és egy bögre forró tea mellett betölteni a legújabb szerepjátékot, hogy belefeledkezzünk kalandjainak forgatagába... Rajta hát, hozzátok a teát, és mellé sok-sok türelmet, mert a Troika idén ősszel különös meglepetéssel szolgált, és ha végeztünk, nem biztos, hogy nem mondjátok – bár inkább táncoltam volna az esőben!



HEZDETEK – ESÉLYTELEN VASEMBEREK. A Wizardry-rajongók minden bizonnyal nagy örömmel vetik majd magukat a karaktergenerálás örömeibe, hiszen valljuk be, rég nem szöszöghettünk ennyit a megfelelő csapattagok „kidobálásával". Bizony eltelik majd egy kis idő, mire a D&D 3.5 szabályainak megfelelően megalkotjuk ötfős csapatunkat, ha nem használjuk a program által felajánlott karaktereket, akik egyébként mind szerepelnek a klasszikus Greyhawk-világban. Igen, jól hallottátok az öt főt, így szinte biztos, hogy valamelyik kedvenc karakterosztályról le kell majd mondanotok. Vigasztalhatnálak benneteket, hogy sebaj, hisz van hely három NPC-nek, de nem teszem, ám ennek miértjét majd csak később olvashatjátok. Addig is annyit mondhatok, nem feltétlenül szükséges a csapatba tolvaj (sajnos), és a bárdokkal is csak gond lesz, mert nem nagyon kapható számukra hangszer...



A karaktergenerálást űzhetitek klasszikus, vagy haladó módon is, bár pont az utóbbi meglehetősen előnytelen, hiszen míg az első verzióban véletlenszerűen kapjuk az értékeket 1 és 18 között, és ha az összdobás jól sikerült, akkor az értékeket az általunk választott tulajdonságokhoz társíthatjuk, addig a másodikban minden karakterünk minden tulajdonságának értéke 8, és ehhez oszthatunk el további 25 pontot.

Érdemes ügyelni a beállítottság megválasztására, hiszen kalandunk kezdetekor választanunk kell egy fő típust, és ettől függ majd, kiket tehetünk a csapatba (és ez befolyásolja majd kapott küldetéseinket, illetve a végkifejlet lehetséges változatait is). Ha végül sikerül megalkotni a tetszőleges létszámú álompartit, kezdődhet a kaland. Aki az ún. ironman típust választotta, már észrevehette, hogy ez a hagyományos papír szerepjátékokat van hivatva szimulálni (tehát nem dobálhatott a kockákkal jobb értékekért újra és újra), így nincs játékállás-töltögetés kritikus helyeken: aki meghal, annak vége. A játék jelen állapotában semmiképpen nem ajánlom ezt a módot, a rengeteg hiba miatt esélytelen így teljesíteni a sztorit, vagy elérni a maximális szintet (10), sajnos.

VELED VAGY NÉLKÜLED – KELL NEKEM NPC? Ígértem pár szót az NPC-kről, így ezt gyorsan meg is ejtem. Ismét csak azt kell mondanom, a ToEE alapverziójában legjobban akkor jártok, ha nem vesztek fel egyetlen NPC-t sem, bármilyen kecsegető is a 8 fős parti. Egyedül a dülöngélő Elmo nem jelent majd gondot (bár egy kis hibácska miatt, ha meg akarnál válni tőle, bizony ő is rád támad), neki legalább nincsenek különös zsákmányelosztási igényei. Jó választás lehetne Spugnoir is, de csak, ha elfelejtettél a csapatba varázslót tenni, ő ugyanis az alku szerint lenyúlja az összes tekercset, és szintlépéskor nem választhatod meg bűvigéit sem, így csak akkor ajánlom, ha valamilyen rejtélyes oknál fogva kihagytad volna a varázsló (wizard) karakterosztályt a csapatból.

A többiekkel bizony csak a gond van. Egyrészt egyesek harácsolnak (pénzt és nagyhatalmú tárgyakat is), másrészt olyanok is bekerülhetnek a csapatba, akik a beállítottság szerint nem jöhetnének veled (saját tapasztalat, sajnos), ekkor viszont nincs le-



ARCANUM



Az Interplay kötelékéből kilépve Tim Cain és barátai máris egy minden addigi játékaikat meghaladó projektbe vágtak bele. Picit átdolgozták a Falloutok fejlődési rendszerét, továbbfejlesztették harcrendszerét, és egy olyan világot találtak ki hozzá, amely egyszerre volt teljesen egyedi és varázslatosan vonzó.

Az Arcanum grafikája – mondjuk ki - csúnya, azonban e felszín alatt elképesztő gazdagság húzódik meg. Ilyen kiváló történettel CRPG-k terén csak a Planescape Torment rendelkezik (és persze az örök klasszikus Betrayal at Krondor), a mágia és a technológia ötvözése pedig a legszebb Verne Gyula-regényeket idézi. A játék mérete is lenyűgöző, a mellékszálakkal együtt könnyedén 120-150 óra tiszta játékidőt biztosít. A nehézségi szint tökéletes, a harcok mindvégig kihívást biztosítanak, és logikai feladványokból akad bőséggel. Rengeteget kell beszélnünk (a használt nyelv karakterünk intelligenciájától függ!), hiszen hihetetlen mennyiségű szöveges küldetést találunk majd. A mindenre kiterjedő alkotói figyelemnek köszönhetően egy-egy feladatot legalább kétféleképpen lehet megoldani!

A legfőbb érv a játék mellett talán az, hogy a fejlesztők mindenre gondoltak, és mindenre jutott idejük - a Sierra nem rugdalta őket a kiadással. A közeledő hosszú téli estékre a ma már 2000 Ft-ért megvásárolható játék ideális vétel. **DAUBY**

hetőség arra, hogy később elbúcsúzz tőlük, kivéve persze, ha magad csapod le őket.

Be kell, hogy valljam, az NPC-k kapzsisága nem lenne túl nagy dráma, nincs nagy értéke a pénznek, nem sok értelmes dolgot lehet venni. De a rengeteg érme cipelése bizony nagyon hamar túlterheli ezeket a kalandozókat, ám ők ennek ellenére sem válnak meg zsákmányuktól, viszont rendszeresen panaszkodnak a túlzott terhelésre...

Akad néhány érdekesség is. Például van a programban néhány hölgy, aki csak akkor csatlakozik a csapathoz, ha valaki feleségül veszi őket, sőt Nulbban akad egy homokos tengerész, akit férfikarakterek csábíthatnak el... És ez még csak a kezdet, hiszen társként találhatsz őrült varázslót, félig démon mágust, sőt óriást is. Megkapó volt az első fogadó kandallója mellett melegedő buta barbár, Kobort is, aki monk barátjával tart veled, ha csapatod legfeljebb 4 főből áll.

Tipp! Aki esetleg magával vinné őket, de csapata 5 fős, az a pulton található könyv segítségével átrendezheti csapatát.

CRPG – SZÉJJELCSAPLAK ÍZESEN! A ToEE igazi CRPG, tehát inkább harcorientált, mint szerepjáték, még ha a látszat ez ellen is szól. Persze, van történet, amelyet számos fő- és alküldetés színesít, sőt a beállítottságtól függően mindez viszonylagosan változatos, és több végkifejlet is elérhető, mégis leginkább a harcon van a hangsúly. Erre kell készülni, és ha ez bejön, remekül is fogsz szórakozni, mert minden idők leghatalmasabb taktikai csatáit lehet itt megvívni. A sugaras menürendszer könnyen áttekinthető, jó, csak kicsit a kényszeredett scrollozás gond, ha a karakter a képernyő szélén áll. Az átlátszóság nem mindig megfelelő, ezért óvatosan, átgondoltan kell kiválasztani a célpontot, és bizony érdemes alaposan megnézni azt (simán agyoncsaphatod a társadat is). Ismét a kezdők lehetnek hátrányban, hiszen a fizikai erőt megtestesítő karakterekkel a legegyszerűbb a célpontra klikkelni, és támadni, holott a menürendszeren belül számos, jóval hatékonyabb támadómód is lapul. Sajnos gyakori hiba, hogy a kialakult csatába „belecseppennek" a falba szorult szörnyek is. Ez patthelyzet, jöhet a játékállás betöltése, hiszen sem mi, sem ők nem tudunk átütni a falon, és a csata addig nem ér véget, míg az ellenfelek közül bárki is életben van, akár megközelíthető, akár nem. Ha azonban a kalandozók pihenését zavarják meg ilyen falban megjelenő ellenfelek, akkor általában a C gomb lenyomásával bepottyanthatjuk őket magunk mellé (ne álljon a karakter közvetlenül a fal mellett).

VARÁZSLATOK – ELGONDOLKODTATÓ BŰVÖLET. Varázstudó karaktereink a D&D szabályoknak megfelelően gyarapítják tudásukat a bűvigék terén, és az új lehetőségeket a megfelelő szintek meglépésekor részben mi választhatjuk meg. Kicsit macerás, ám hasznos minden pihenés előtt átnézni a lehetőségeket, és a helyszínnek, ellenfeleknek megfelelően kiválasztani, mit akarunk, majd használni azt. Rá kell gyúrni a mérgezésekre, a fertőzésekre és a szintszívásokra is: bár ezeket meggyógyíttathatjuk a városban is, igen borsos árat kell fizetnünk érte.

Egy biztos, lesz minden, mi szem s szájnak ingere, olyan varázslatok is, amelyekről eddig csak álmodozhattunk (charm, teleport stb.). Aki először játszik ilyen típusú játékkal, az alaposan tanulmányozza szintlépésekkor a lehetőségeket, mert ez a döntése visszavonhatatlan!

Sajnos itt is akad hiba bőven, bizonyos bűvigék nem a szabályoknak megfelelően, vagy egyáltalán



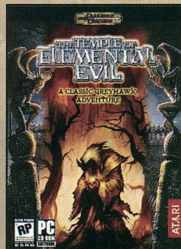
Szeretnél egyet a három eredeti Greyhawk: The Temple of Elemental Evil-ból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- **Kinek a nevéhez fűződik az eredeti modul megteremtése?**
- **Hogy hívják a játék főellenségét?**
- **Legfeljebb hány főből állhat a csapatunk?**

A megoldásokat 2003. november 21-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210





nem működnek, de remélhetőleg ezt a hamarosan megjelenő patch orvosolja majd, ezért nem sorolom a példákat (a fórumok tanulsága szerint a program úgyis mindenkinek mást és mást sorsol ki)..

KÖNYVEM, KÖNYVEM – MONDD MEG NÉKEM! A A játék többé-kevésbé hasznos része a naplónk, ahol megtaláljuk a klasszikus dolgokat és néhány csemegét is. A küldetések automatikus feljegyzése, ha már van, lehetne sokkal jobb. Igaz, tudjuk, kitől milyen küldetést kaptunk, ám a finom részleteket, illetve azt, hogyan haladunk az események felgombolyításában, már érdemes lehet magunknak papírra feljegyezni. A feladatok színe elárulja, hogy a bejegyzett dolgot teljesítettük-e már, illetve azt is jelezheti, ha már nincs esély rá, hogy befejezzük.

Szintén naplónk jegyzi a hírnevünket befolyásoló eseményeket, bár ezeknek a cselekmény szempontjából tapasztalataim szerint nem nagy szerepe van, a játék talán ehhez túl rövid, no és nem is túl történetközpontú…

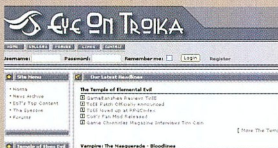
Érdekes, mi több, igen szórakoztató az Ego fül alatt található információhalmaz, amelyben megtaláljuk például, melyik karakterünk csapott a legnagyobbat, hibázott vagy éppen halálozott el legtöbbször, melyikük szenvedte el a legnagyobb sebzést (kitől és mekkorát), sőt azt is, ki jeleskedett a diplomácia terén vagy éppen a blöfföléseben. Mókás!

A naplóban külön helyet kaptak a kulcsokról szerzett információk és az általunk hallott pletykák is. Ez utóbbiak néha segíthetnek egy-egy küldetés megoldásában, ha elakadtál, esetleg lapozz ide.

A POKOL BUGYRAIBAN. Akár hiszitek, akár nem, oldalakat jegyzeteltem tele a program hibáival, azzal a rengeteg bosszantó buggal, amelyet szívesen kihagytam volna az életemből. Ettől függetlenül a Troika játékának hangulata kiemelkedő, így belevágtam újra és újra. Néhány általam tapasztalt érdekességet megemlítenék. A karakterek útvonala kicsit különös. A hétfős csapat tagjai nem voltak képesek átmenni a kitárt kapun, olykor még akkor sem, ha egyszerre mindkét szárny nyitva volt (bizony, ki kell nyitni külön-külön mindkettőt – és bármilyen különös, előfordult, hogy a tolvajom az egyiket kinyitotta, míg a másikkal kudarcot vallott). Kicsit irreális, hogy ha a falon valamiért átlátszó lejáratot észrevéve kijelölöm azt úti célnak, akkor a

> LINKAJÁNLÓ

www.troikagames.com
www.greyhawkgame.com
www.ataricommunity.com
www.eye-on-troika.net
www.rpgplanet.com/greyhawk/
www.co8.org
greyhawk.unforgottenrealms.net



> SZÁLL A TROIKA...

Idézhetném az egykori Exotic-slágert is, de maradjunk inkább a Tim Cain nevével fémjelzett csapat második alkotásánál.

Kezdjük a kellemetlenségekkel: az alkotók szerint hiába is próbálkoztak a kiadónál (Atari), nem kapták meg a játék befejezéséhez szükséges egy-másfél hónapot. A játék milyensége egyszerűen nem érdekelte a franciákat, őket csak a pénzügyi negyedév és annak sikeres zárása foglalkoztatta – hiszen hitelezőiket is csak a grafikonok és a bevétel érdekli. Játékosok százezreinek mutattak fügét, és tettek ki a polcra egy beteszteletlen játékot. Hibák garmadáját találjuk felsorolva a játékkal foglalkozó fórumokon, ennek ellenére a ToEE maga van olyan jó, hogy minden CRPG-játékosnak kötelező szellemi tápláléka legyen. A Greyhawk, mint legősibb D&D világ ugyan jelentős korlátok közé szorítja a történetet, azonban a csatákra fókuszált játékmenet ezt is feledteti. Számítógépes szerepjáték soha nem volt még ennyire szép: a környezet igézően varázslatos, a 3D-s szörnyek tökéletesek, a varázslatok effektjei bámulatosak, és mindemellett az aláfestésről gondoskodó hangok és zenék is mesterien szólalnak meg.

A Troika az Arcanum körökre osztott rendszerét fejlesztette tökélyre, és olyan csatamenetet alkotott meg, amely a műfaj legszebb pillanatait (Betrayal at Krondor-Realms of Arkania-Albion) vegyíti az őrületesen jó Jagged Alliance-UFO játékok legeltaláltabb elemeivel. A körkörös menü egyszerűen zseniális ötlet, gyorsan, precízen működik, a „friendly fire" beépítése pedig újabb taktikai csavarral szolgál – a lehetőségek tárháza szinte végtelen, minden ellenfél ellen többfajta taktika vethető be.

Mint már említettem, a történet nagyon egyszerű, ezért érdemes a néhány harcos küldetés után homlokegyenest a Templomba rohanni. Egyrészt itt a szintlépések is gyorsabban mennek, másrészt a található cuccok sokkal jobbak minden megvásárolható felszerelésnél! Kár, hogy a csapat csak 10-es szintig fejlődhetett, azonban a végső küzdelmek még így is túl könnyűre sikerültek. A templom 4. szintjéről indulva mindenképpen látogassátok meg a szférákat, az ott található lényekkel, majd a félistenekkel való csatározások jelentik a játék abszolút csúcspontjait! Mindent összevetve a hibáktól hemzsegő és lapos történetvezetéssel megáldott játék a fantasztikus csatameneteknek és a nagybetűs hangulatnak köszönhetően tőlem 84%-ot érdemel. **DAUBY**



FOLTOZÓ

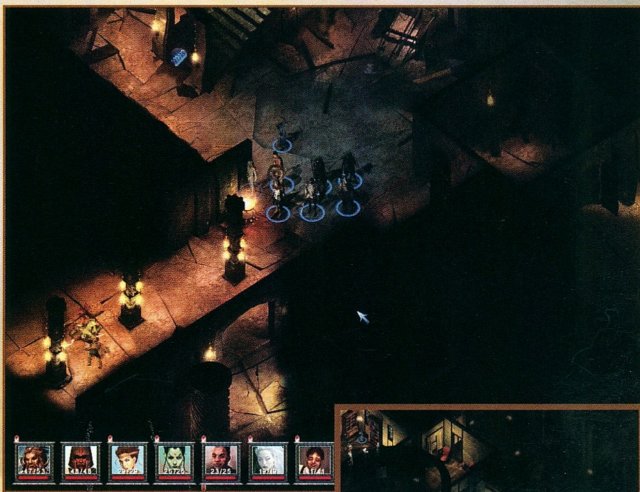


A cikk leadásának pillanatában még nincs hivatalos patch a játékhoz, bár már van rá ígéret. A Circle of Eight () azonban készített egy „fun patch"-et a programhoz, amely számos hibát orvosol, de természetesen mindenki csak saját felelősségre használhatja. Sajnos, vannak olyan gondok is a játékban, amelyeket még ők sem tudtak orvosolni... Már az is nagy segítség, hogy az NPC-k körüli hibatenger megcsappant, bár a már felvett csapattagok az eredeti rendszer szerint működnek, így a fun patchcsel vagy új játékot kell kezdeni, vagy le kell cserélni a velünk tartó és különösen „működő" NPC-ket.

TIMOTHY CAIN



A ToEE vezető designere 1982 óta dolgozik a számítógépes játékok piacán. Igazán ismertté az 1997-ben megjelent Fallout tette, bár nem kell szégyenkeznie előző munkái okán sem (The Bard's Tale Construction Set – 1991, Stonekeep – 1995, Atomic Bomberman – 1996). Tim 1998-ban vált meg társaival (Leonard Boyarsky és Jason Anderson) az Interplaytől, de előtte még elkészítették a Fallout 2 alapjait... Az általuk alapított Troika Games berkeiben munkásságának következő állomása az Arcanum (2001) volt, majd annak megjelenése óta a Greyhawk-adaptáción dolgozott.





csapat lelkesen lohol a még felderítetlen labirintusrészben pontosan tudva, merre kell menni. Ilyenkor nem egyszer rohantak át akár a zárt ajtón is, és csak a következő csapattagnak tűnt fel, hogy az ajtó zárva van. Érdekes szitu, főleg, ha a véletlenül bejutott társ csetepatéba is keveredik, a többiek viszont nem tudnak bejutni.

Óva intek mindenkit attól, hogy rendszeresen egymásra mentse játékállásait. Ezzel kapcsolatban több hibatípusról is olvastam, hallottam már. Amit én tapasztaltam, az bizonyos kulcsfontosságú tárgyak eltűnése volt. Így például minden felvett NPC-től (igazatok van, hallgathattam volna magamra, és mehettem volna nélkülük) eltűntek az őselemek köpenyei, csak az éppen viselt ruhadarab maradt náluk.

Már nem várom, hogy a partin belüli NPC-k bárhol olyan szinten önálló életet éljenek, mint a BG-ben, de legalább a környezetben felbukkanó karakterek lehetnének „életrevalóbbak". Kicsit zavart, hogy a templom őrei közönyösen nézték végig, ahogy majdnem belepusztulunk a közös ellenségeink ellen vívott ütközetbe...

ELFOGYOTT A TEÁM – SUMMA... Annyira szerettem volna, ha ez lett volna az év szerepjátéka, és kövezzetek meg, de várom, hogy elkészüljön végre az az RPG, amelyik letaszítja a trónról a Baldur's Gate-et. De a ToEE bizony még csak meg sem közelítette az élvonalat, sajnos, pedig minden esélye megvolt rá. Talán, ha szántak volna még időt a fejlesztésre, pontosabban az alapos tesztelésre, akkor legalább nem lett volna ez a bétateszt-hangulat, ami bizony felkészületlenül ért, és ezért a program óriási csalódást okozott minden pozitívuma ellenére. Pedig a látvány és a hangulat tagadhatatlanul impozáns, nekem nem volt gondom a harcrendszerrel, és persze a már jól bevált motorral sem. Élvezetes lenne újrajátszani más beállítottságú partival a nem túl hosszú kalandot, ha nem sikerült volna olyan hibákra bukkannom, ami miatt egyes, már felvállalt küldetések tulajdonképpen teljesíthetetlenek. Ez lehangoló.

Örök optimizmusom azonban nem hagy nyugodni, íme hát nektek is egy fontos érv, amely a program mellett szól: minden idők leggigantikusabb és legemlékezetesebb körökre osztott csatáit vívtam meg itt. Köszönet érte Troika!

A The Temple of Elemental Evilt igaz szívvel csak nagyon türelmes szerepjáték-rajongóknak tudom ajánlani, a műfaj iránt érdeklődők és kevésbé birkatermészetűek várják meg a már hivatalosan is beígért foltot, mert azzal igazi klasszikussá is válhat... ■ LILY

ÉRTÉKELÉS

75%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO hangulat › újrajátszhatóság › különlegesség

KONTRA rengeteg zavaró hiba › nincs többjátékos mód

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

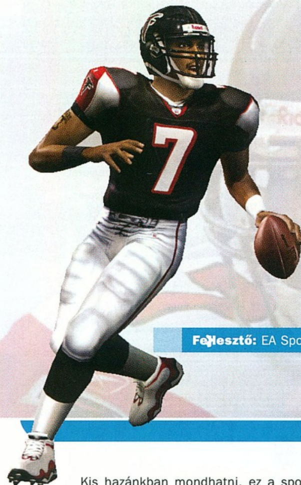
MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 128MB RAM, 1.1GB HDD

ARÉNA

Arcanum	84%
Baldur's Gate II	95%
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	71%







EA SPORTS MADDEN NFL 2004

Fejlesztő: EA Sports > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.easports.com

Mint azt megfigyelhettünk, világunknak bizony vannak örökérvényű törvényei. A nap mindig keleten kel fel, a nyár után mindig jön a komor ősz, és az Electronic Arts is évről évre megjelenteti a legnépszerűbb sportokat feldolgozó programjait. Az már azonban nem feltétlenül aranyszabály, hogy jobbat kapunk, mint az előző évben, de hát ez már modern korunk kétes vívmányai közé tartozik. Azonban ez nem mondható el a most górcső alá kerülő Madden NFL 2004-ről, mely minden izében profi munka.

Kis hazánkban mondhatni, ez a sportág ismeretlen, ám a nagy vízen túl igencsak népes rajongótábora van. Sőt, láttam már olyan meccset is, ahol majdnem 100000(!) ember izgulta végig a kupadöntőt – ami azért igen tekintélyes tömeget jelent. Az, hogy itthon miért csak igen kevesen ismerik és szeretik ezt a sportot, az talán a szabályok – látszólagos - bonyolultságával is összefügghet. A szerző szerény személye megpróbálja a teljesség igénye nélkül felvázolni a játékmenetet a közelben fellelhető szövegboxban.

Miután megkaparintottam a korongokat (bevallom, nagy tülekedés nem volt), siettem haza, és mindent feledve bele is merültem a tesztelésbe. Telepítés, indítás, intro elnyom – majd megnézzük később. Gyors konfigurálás, grafika max, hajrá. Elindult a meccs, én meg hirtelen bekaptam kb. fél perc alatt az első touchdownt. Tudom, most mire gondoltok, de nem. Nem a technikámmal volt baj, csak éppen az állam kerestem a földön az elém táruló látvány miatt. A játék veszettül jól néz ki – persze, ha a megfelelő vas van alatta. Az EA most nagyot alkotott.

A karakterek hihetetlen részletesen vannak kidolgozva. A sisakokon megcsillan a lámpák fénye, és a stadion tükröződik rajtuk. A mezek is folyamatosan koszolódnak függően az időjárástól, igénybevételtől.

A játékosok mozgása is meglepően színvonalasra sikerült. Végre a robotszerű, darabos járású, egymás testén átérő-átlépő figurák nagyrészt eltűntek: helyettük életszerű mozgással megáldott, részletgazdag poligon-sportolók küzdenek a győzelemért. Azért néha tanúi lehetünk még vicces jeleneteknek, de alapvetően sikerült mentesíteni a focistákat a paralízis kellemetlen tüneteitől.

Túllépve a kezdeti sokkon, kezdtem belemélyedni a programba. Ugye, a sportprogramokban a látvány mellett nem elhanyagolható a kezelhetőség milyensége sem. Az első tapasztalat az, hogy joypad nélkül ne nagyon álljunk neki, mert csomót kötünk az ujjainkra nagy igyekezetünkben. Meg igencsak elkél némi gyakorlás is, ha érdemben szeretnénk játszani. Hogy miért? Ugyanis, összesen ötfajta gombkiosztást kell megtanulnunk, lévén, hogy minden teamnek, valamint egyes kiemelt játékosoknak is más-más mozdulatai, képességei vannak. Nem egyszerű menet, de kis gyakorlás után már nem okozhat gondot. Ebben nyújtanak segítséget különféle gyakorló menüpontok is (pl.: a Drill Camp), ahol több szempont szerint csoportosítva elsajátíthatjuk mindazt, amit a vérbeli profinak tudnia kell.

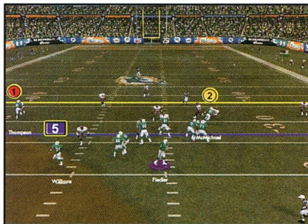
Játékmódok tekintetében sok módosulás nem történt, de ez nem is meglepő. Minden van, amire szüksége lehet a virtuális focirajongónak. Játszhatunk szimpla meccset, indulhatunk a bajnokságon, gyakorolhatunk, vagy akár saját kupát is tervezhetünk.

A következő sarkalatos pont a játékokban a kamerakezelés. Ez sem egy elhanyagolható tényező az ilyen gamékben. Ám mindenki megnyugodhat, a minőségi kivitelezés ezúttal sem szenved hiányt, korrekt megoldással állunk szemben. A játékmenet mindvégig könnyen követhető, átlátható.

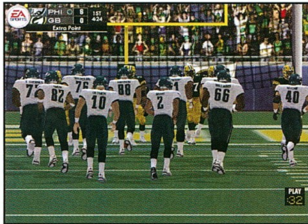
Aki már hallotta az egymásnak koccanó sisakok hangját élőben, az tudni fogja, a programozó bácsik a hanghatások terén is tisztességes munkát végeztek. Minden effekt, amelyet hallunk, hozzátesz valamit az „ott vagyok a meccsen, élőben" hangulat meglétehéz. Végre a kommentátorok sem néhány mondatot ismételgetnek unásig, hanem aktívan „követik" a játék menetét. Megjegyzések, beszólások, információk színesítik, gazdagítják az amúgy is változatos közvetítést.

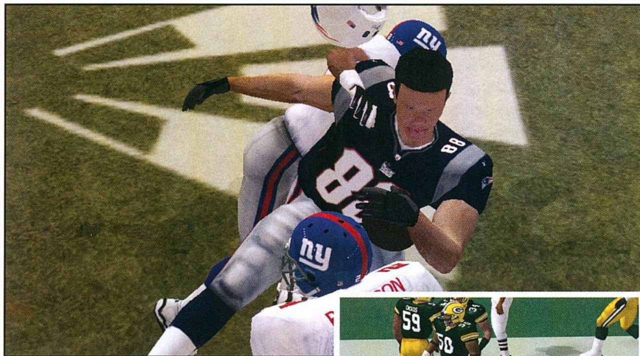
Kellemes meglepetés volt, hogy végre némi rockmuzsikát is hallhatunk a játékban, nem csak rapet húznak talpalávalóként. Azonban ezt bárki felülbírálhatja, lévén, hogy saját mp3-számainkat is berakhatjuk háttérzajként.













Ám, mivel haladni kell a korral, a programozók tudják, hogy nem elég a szemet gyönyörködtető grafika vagy a jó kezelhetőség, azért némi extrával is csalogatni kell a nagyérdemű vásárlóközönséget. Szerencsére ezek az extra lehetőségek nem merülnek ki néhány „nesze semmi, fogd meg jól" csilli-villi semmiségekben. Az első – és legfontosabb – újítás az úgynevezett „Playmaker" opció. Ennek alapvetően a hardcore játékosok fognak örülni. Alapesetben ugye vannak a csapatok egyéni támadási és védekezési tervei, amelyek azonban csak korlátozott mértékben adnak szabad kezet a játékosnak. A Playmaker bevezetésével azonban ezek a lehetőségek végre kitárulnak. Teljesen szabadon garázdálkodhatunk a csapattársaink felett, akár egyénenként határozhatjuk meg a cselekedeteiket. Felülbírálhatjuk a letárolt útvonalakat, beleavatkozhatunk az akciókba.

Azért ez a mód még kissé kiforratlan, nem egyszer kerülhetünk előnytelen helyzetbe. Ha nem figyelünk oda, könnyen elveszhetünk a forgatagban. Azonban, minden hibája ellenére nagyon fontos és jelentős újítás, mely hozzáértő kezekben hihetetlen élményt nyújt.

A már említett Drill Campben levő képességtesztek sem minden cél nélkül kerültek be a játékba. Ha eléggé ügyesek vagyunk, játékosaink fejlődnek csiszolva ezzel tulajdonságaikat, ami sokat jelent a későbbi meccseken. A kezdőkből előbb-utóbb veteránok lesznek tovább növelve ezzel a győzelem esélyét.

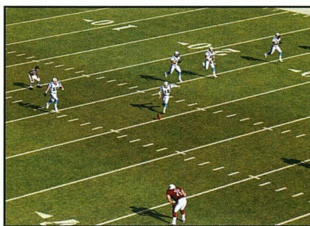
Azonban a fejlesztések nem csak a játékos dolgát könnyítették meg. A mesterséges intelligencia is jelentősebb átalakításon esett át, ezáltal nehezíti, de ugyanakkor élvezetesebbé, élethűbbé is teszi az összecsapásokat.

A következő érdekesség a Franchise módban fedezhető fel. Itt találjuk az úgynevezett „Owner" opciót. Ezt választva nem csak játékosa, hanem tulajdonosa is leszünk a csapatnak. Ez annyit jelent, hogy mi felelünk a gazdasági háttérért. Alapvetően minden a kezünkben van: a jegyek, a hot dog, a sör ára is szerény személyünktől függ. Tevékenységünk erősen kihat a csapat megítélésére, a rajongók hozzáállására is. S ha a gépi intelligencia netán már nem jelentene kihívást, de nincs kéznél valamelyik haver, aki hajlandó lenne játszani velünk, semmi gond. Irány a világháló, ahol más országok, városok lakói bizony epedve várják, hogy valaki megmérkőzzön velük. Játékmódok tekintetében e téren sem kell szűkölködnünk, akár bajnokságot is játszhatunk – csak legyen türelmünk végigülni.

Akinek nem lenne szimpatikus egyik csapat sem, netán csak meg szeretné alkotni „álmai játékosát", az keresse fel a Create menüpontokat, hol kiélheti kreatív hajlamait.

Hogy mi legyen a végszó? Tessék játszani vele! Akit az amerikai foci valamennyire is érdekel, mindenképpen szaladjon, és tegye magáévá, mert vétek lenne kihagyni. Remek grafika, szuper hangok, melyek jó ötletekkel és nagyszerű játszhatósággal párosulnak. Ez a vérfrissítés, az új ötletek, lehetőségek bevezetése már ráfért erre a sorozatra. Most végre nem csak az előző évi, grafikailag feltupírozott programot kapjuk, hanem átgondolt, a kor igényeinek megfelelő Játékot, mellyel élvezet játszani.

B-Chrome



› Szabályok

A sportág alapvetően az angol rugbyból ered - igencsak meglepő módon:). Azonban sok változáson átesett az elmúlt évtizedek során. A játékosok itt komplex védőruhában játszanak, és erős eltérés mutatkozik a szabályok terén is. Néhány szó hát a főbb szabályokról.

Egy csapatban összesen 33 játékos van, plusz a cserék. A csapaton belül három team van: a támadó, a védekező és a különleges osztag, ezekben 11-11 játékos található. A támadó és a védekező feladata világos, a speciális csapat pedig kezdésekkor, kirúgásokkor kap szerepet.

A játék célja, hogy a labdát az ellenfél célzónájába juttassuk (ez a touchdown) akár passzal, akár úgy, hogy beloholunk vele. Ez 6 pontot hoz a konyhára. Ezután van lehetőség még extra pont szerzésére is, mely 1 illetve 2 pont lehet attól függően, hogy sikeres kapura rúgással, vagy újabb, az 5 jardos vonalról bevitt touchdownnal sikerül.

A meccs a kirúgással kezdődik. Ekkor a fogadó csapatnak el kell kapnia a labdát, és futnia az ellenfél célzónája felé. Ahol a labda (a játékossal) együtt földet ér, onnan indul majd az első támadás. A támadó csapatnak négy próbálkozása van arra, hogy legalább tíz yardot előre haladjon a kezdőponthoz képest. Ezt akár futva, akár sikeres passzal is megtehetik. Ha sikerül, a négy lehetőség újra indul. Ha nem, akkor csere, és az eddigi védekezők lesznek a támadók.

A labda mindig az irányítótól (QuarterBack) indul útjára, és itt lép be a kiválasztott taktika. A játékosok az ott leírt séma szerint mozognak, helyezkednek. A QB átadhatja vagy megpróbálhatja passzolni a labdát. Aki megkapta, tovább már nem adhatja, neki kell minél többet előrejutnia. A rossz, elejtett passz érvénytelen, de bizonyos esetekben a kézből kiejtett labda szabad préda (Fumble). Aki megszerzi, azé a támadás joga. Kellemetlen esemény még az Interception, amikor is a védőknek sikerül elkapniuk a támadók passzolta labdát. Ez esetben a védők és a támadók ismét szerepet cserélnek. A játék négy negyedből áll, negyedenként 15 perc tiszta játékidő van. A félidőben, függetlenül a helyzettől, újabb kirúgás van – mint az európai fociban.

› Értékelés

90%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO kimagasló grafika és játszhatóság › ötletes, átgondolt újítások

KONTRA a Playmaker mód néha kissé kaotikus › joypad nélkül az irányítás nehézkes

› CD melléklet
csalás háttérkép javítás demo

› Minimum gépigény
PIII700, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

› Aréna

Madden NFL 2002	83%
Madden NFL 2003	85%

> **Fejlesztő:** Maxis > **Kiadó:** EA Games > **Web:** www.simcity.com

SIMCITY 4 RUSH HOUR
EXPANSION PACK

A virtuális polgármesterek legutóbbi választásának már csaknem egy éve, ekkor jelent meg a Sim City negyedik kiadása. Timbuktu nagyobb területein azóta metropoliszok nőttek ki a földből az önjelölt városvezetők munkája nyomán. Ezek a nagyvárosok mára nehezen küzdenek meg a nap, mint nap forgalomban rekedt Simek elégedetlenségével, a motorizált társadalom által keltett zaj- és környezetszennyezéssel. Ha a Sim City célja a valóság modellezésén át olyan nagyvárosok létrehozása lenne, ahol akár élhetünk is, akkor ezért kár is lenne azt az egy gigát feltelepíteni. A koszos, kátyús utcákat, az elégedetlen Simek tömegét, a munkanélküliséget, a szmogot, a büdös vizet és hasonlóan remek vívmányokat negyed óra alatt összehozhatunk a Maxis land bármely sarkában.

A fenntartható fejlődés útjának izgalmas keresése, a Maxis által eladni remélt újabb Sim City-adalék által is bizonyítottan, sok ideje már, sokak számára, sok időt rabló tevékenység. A történelem során számtalanszor igazolt tétel, miszerint a játékvárosainkban is felmerülő gondokat legtöbbször technikai vívmányok, előrelépések képesek orvosolni. Ne feledjük azt sem, hogy ugyan kisebb számban, ugyanakkor rendkívül eredményesen űzik el a forgalmi dugókat, a munkanélküliséget, a „jaj, hová menjünk szórakozni" problémákat a háborúk és a katasztrófák is. Gondoljunk csak Pompei békés városkájára, melynek irányítása alig ad feladatot a városvezetés részére, mióta legutóbbi, „égető" gondja elhűlt.

A fejlődés határai tehát nem nyúlnak a csillagos égig. A Rush Hourral felvértezett Sim City4-ben azonban ambíciónk és városaink színvonala magasabbra emelkedhet. A forgalmi dugóra keresztelt kiegészítés nem titkolt szándéka a közlekedés átszervezése zsúfolt városunkban. Számos apró változást, száznyi épületet, egy egészen új és a játéktól eddig teljesen idegen, „te vezetsz" játékmódot is felfedezhetünk benne. A Rush Hour telepítésével az első kiadás óta megjelent hibajavítások is felkerülnek gépünkre, így a játék stabilitásán és sebességén is tapasztalhatunk változást. Aki valami új szemléletet, majdnem új játékot várt, az várhat tovább, hiszen ez amolyan Sim City 4.1, továbbcsiszolt változata mindannak, amit az év elején kézhez vehettünk.

DUGÓ VAN! A fejlett, nagy területre kiterjedő városok általában már megengedhetik maguknak, hogy modern és méregdrága eszközökkel enyhítsenek a közlekedési zűrzavarokon. A Rush Hour ezen a területen hozott számos újítást, melyek bevezetése a régi városok esetén nemcsak a gond enyhítését, de komoly szanálásokat is jelent. Cserébe azonban modernebb városképben lesz részünk. A forgalom szervezése az első SC óta kimerült az egyre szélesebb utak építésében. Ezen a területen azonban már nemcsak új közlekedési eszközökre, hanem pontosabb információra is szükségünk volt. Most megkaptuk. A lekérdező (Query) eszközünk kis kérdőjele társat kapott, melynek segítségével az adott területre érkező és az onnan kiinduló forgalmat tekinthetjük meg. A Route lekérdezővel csak kattintsunk valamelyik épületre vagy útra, és a Simek reggeli és esti útvonalai máris megjelennek a már kilencféle közlekedési mód szerint csoportosítva. Vitathatatlan, hogy ez a legjelentősebb változtatás a játékban, hiszen e nélkül bajos lenne értelmesen megszervezni a tömegközlekedést.

Ha pedig tudjuk, melyik útvonal a legterheltebb, lássuk, milyen eszközök állnak rendelkezésre a dugó kihúzására:

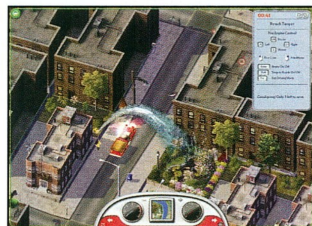
Egyirányú utca: Célszerű párhuzamos párokban gondolkodni, így megduplázhatjuk az utcák terhelhetőségét. Érdekes, hogy meglévő utakat nem lehet átfesteni, úgyhogy ez teljesen új úttípus.

Sugárút: Az autópályánál valamivel olcsóbb, 2x2 sávos útvonal.

Magasépítésű autópálya: A meglévő úthálózatot átívelő autópálya, amely új közlekedési szintet vezet be a jelentősen bővített csomópontok mellett. A komoly autópálya-rendszerek kiépítésének már nincs akadálya, de ebben csak városközi szinten gondolkodjunk, mert irgalmatlan helyigénye van.

Magasépítésű vasút: A földalatti és a felszíni vasút után ez egy oszlopsorra telepített sínpár, amely önálló állomásokkal, vagy a metróval összekötve használható. Külvárosokban, vagy folyókat átívelve olcsóbb a felszínre hozni ennek segítségével a metrót.





Mágnesvasút: Ez gyors, keskeny nyomtávú magasvasút, elsősorban belvárosi tömegközlekedésre. **Személy- és autószállító komp:** Folyókkal tagolt városrészek között biztosít olcsó összeköttetést. Egyúttal komoly szempontot támaszt a hidak magasságával szemben, amit építéskor ezentúl meg kell határozni. Az alacsony hidak alatt a komp nem közlekedhet.

A közlekedés legfontosabb újdonságain túl számos apró csemegével találkozhatunk még, mint például a víz alatt átvezethető metró, vagy a tucatnyi választható stílusú híd, de hagyjunk helyet az egyéni felfedezés örömének is.

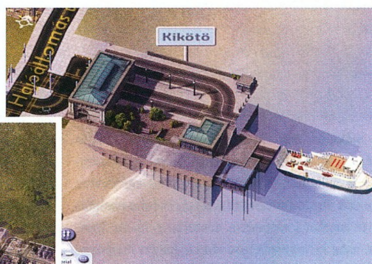
GAMER SUGÁRÚT 25/B. Jelentős újdonság a terület- és utcanevek elhelyezése is. Mindezek a felszín menüben kaptak helyet, és a sokkal személyesebb városkép kialakításában segítenek. Először is elnevezhetjük a városrészeket, nevezett negyedeket hozhatunk létre kis táblákkal (Józsefváros, Rózsadomb). Az utcaneveket magára az aszfaltra festethetjük fel. Ezután az egészet ki- és bekapcsolhatjuk annak megfelelően, hogy látképet vagy inkább valamiféle térképet látnánk szívesen.

ÉPÍTENI SE ROSSZ, NA DE ROMBOLNI! A népszerűségüket vesztett, a hálátlan Simeken elégtételt venni vágyó polgármesterek katasztrófákban eddig sem szűkölködhettek. A természeti katasztrófák sora helyett két új és igen vad dolgot szabadíthatunk rá városainkra. Az első egy hollywoodi ihletésű „Függetlenség Napja“ csészealj, amely a megadott helyet jópofa energianyalábokkal egyengeti kicsit, majd szétszórja a kisebb hajóit, amelyek lézerrel puffogtatnak körbe. Nekem inkább az Elite Thargoidjai jutottak eszembe róla. A másik szerkezet, mintha valamelyik Greenpeace-aktivista álmából pattant volna elő, a Roncsautószaurusz. A már ismert robot tesója, semmi extra.

LÁTJÁTOK? ÉN VEZETEK! Elérkeztünk hát a Rush Hour legvitathatóbb eleméhez, a U-drive nevű csodához. Röviden arról van szó, hogy mindenféle járművet vezethetünk saját kézzel a saját városunkban. A város nézete marad a régiben, kapunk egy egyszerű műszerfalat, aztán lehet gázt adni, fékezni, meg kanyarodni. Mindehhez hozzátartozik, hogy a nem egészen erre a feladatra kiélezett grafikus rendszer gyakran különös hibákat ejt abban az igyekezetében, hogy a járművet a terepen tartsa. Lehet jó kis baleseteket okozni, és járművünknek is van „életereje“. Az egésznek oly módon próbáltak értelmet adni, hogy a szabad kószáláson kívül küldetéseket teljesíthetünk: bankrablókat üldözhetünk, égő házhoz vonulhatunk ki tűzoltókkal oltani és így tovább. A teljesített feladatokért hírnevet, pénzt és jutalomépületeket kaphatunk. Szóval ez valami másodállása a polgármesternek, aki olykor hasznos ötletekre is szert tehet ezáltal, hogyan lehetne tovább finomítani a város életét.

CITY KONTRA SIMS. A Sims belefolyása a Sim Citybe tovább folytatódik. A kiemelt és szemmel tartott öt városlakó életébe ezentúl mélyebben is beavatkozhatunk. Saját kézzel irányíthatjuk őket úti céljukhoz (U-drive), de választhatunk nekik járművet, illetve gyalogos közlekedési módot. Magánéletükbe avatkozhatunk átköltöztetéssel, vagy munkahely-változtatással. Egyszóval úgy tűnik, a Maxisnál folyik a két játék közti határ elmosása. Már látom az új multiplayer Sim Cityt, amelyben a család egyik oldala várost épít, míg a valóságshow-k bűvöletében lévők belakják a várost, és vadul kritizálják a városvezetést.

A tapasztaltak alapján a Rush Hour szükséges kiegészítője a Sim City 4-nek. Olyan elemeket tartalmaz, melyeket megismerve már nem nélkülözhetünk. Az alacsony ára még egy indok amellett, hogy minden rajongó és gyakorló várostervező beszerezze. Abban biztosak lehetünk, hogy a történet itt nem ér véget, túl sok ötlet, kívánság kering ahhoz fejlesztők és játékosok fejében. A konkrét célokat tartalmazó scenariókat szívesebben láttam volna újra, mint a U-drive volánját, ez utóbbi azonban vitathatatlanul közelebb viszi a játékost a városában élő Simekhez, ami pedig minden polgármester becsületére válik.
Aki csak ezután kap kedvet a játékhoz, elegendő beszereznie a Sim City 4 Deluxe Editiont, amely tartalmazza a Rush Hour kiegészítőt is. ■ **Lázi**





> ÉRTÉKELÉS

82%

grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

PRO rengeteg új épület > a közlekedési rendszer sokat fejlődött > stabil

KONTRA ez a U-Drive kilóg a műfajból > még mindig magas a gépigény

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 1.2GB HDD

> ARÉNA

Sim City 4	90%
Transport Tycoon	90%
Capitalism	77%





Bár kevés törvényszerűbb piaci reakció létezik, nem viseltetetek semmilyen tisztelettel azok iránt a programok iránt, melyek a valós élet megtörtént háborúiból, igazi emberek utolsó pillanataiból próbálnak tőkét kovácsolni. Megfelelő történelmi pontossággal, igényes kivitelezéssel a Medal of Honor-kaliberű alkotásoknak, melyek nagyapáink szenvedéseinek színterét hozzák közelebb, mindez már talán elnézhető, ám ha a közelmúlt konfliktusainak média keltette népszerűségét felhasználva próbálnak igénytelen szemeteket a nép nyakába sózni, az - fel ugyan már nem háborít, de - kihozza belőlem a kíméletlen ítészt. A "primitív, de élvezetes" minősítéssel elbocsátott Black Hawk Downt milliószámra értékesítették, leginkább azért, mert egy sivatag színeibe öltözött tengerészgyalogos vetette a végtelenbe elszánt tekintetét a dobozról. A tavaly ilyenkor, még a "fegyverzetellenőrzés" idején megjelent Conflict: Desert Storm, a '91-es öbölháború három platformra történő feldolgozása is kapott már némi hátszelet az aktuálpolitikától, és már akkor bejelentésre kerültek a folytatások (igaz más néven). Íme itt az első példány közülük, ugyanabból a konfliktusból, változatlan koncepcióval, és ami rosszabb, szinte változatlan tartalommal - a BHD-nél is célzatosabb dobozban, célzatosabbá nem is faragható alcímmel. Ha már a híradó nem adja meg ezt a kis esti szórakozást, 30 dollárt simán megér, hogy helyette saját kezünkbe vegyük az irakiak irtását, nemde? Tehát a nagy, nemzetközi, tőkevezérelt agymosás újabb tökéletes mintapéldánya érkezett el hozzánk - no, de legutóbb is rám szóltatok, merüljünk el inkább a részletek elemzésében, melyek szerencsére közel sem olyan elkeserítők, mint az előbb említett mintapéldány esetében!

Az Öbölháború olyan eseménysorozat volt, melyet Irak magának köszönhetett, úgyhogy a morális kérdések további feszegetésétől ezúttal teljes mértékben elzárkózunk. (Így is épp' eleget növelem mostanság az esélyemet, hogy egy vállalat zárkává alakított alagsorában találjam meg következő otthonomat, persze csak általam nagyra becsült kollégám, a hw-sw front derék szabadságharcosa, PPéter után). Ahogy az elődben, így ebben is a brit Special Air Service (22nd SAS) és az amerikai Delta Force (1st SFOD-Delta) kötelékét választhatjuk - a kötelékbe tartozó négy ember kilétébe azonban már nincs beleszólásunk. Igazából az az egy választási lehetőség is épphogy fűszernek beillik: a kiejtést, pár videórészletet, karakterünk portréit (az angolok kifejezetten torzak) és kinézetét leszámítva semmi eltérést nem találunk. Manapság az illúziók is értékelendők, a magam részéről teljes is az e felett érzett boldogság. A négy szerencsétlen többszörös-halálra ítélt mindegyike enyhe specializáltsággal, és így egyfajta beosztással rendelkezik (kommandír, mesterlövész, rakétalövész, utász), de tisztességesen kiképzett felszabadítóként természetesen elbírnak bármelyik mordállyal, legfeljebb a hatékonyság terén akadnak enyhe eltérések.

Boldogságunk fokozása érdekében még ez is arányosan nő a teljesített küldetések számával (az előző példa mintájára). Egyfajta kezdetleges karakterfejlődésnek tekinthetjük, mely elméletileg az aktuális pályán végzett foglalatosságunkkal áll összhangban, gyakorlatilag azonban nem. A bakánként három leosztott tulajdonság (ezek közt csak egy-kettő értelemszerű speciális akad, és az is elérhető egy másik karakternél jóval fejletlenebb szinten) aktuális állapotának a rangjelzéssel (mondjuk, szint) és az elnyert medálokkal együttes megtekintése leginkább amolyan lélekemelő jutalomféle. Én kopasszal és veteránnal is nagyjából ugyanolyan lövés/találat értéket értem el - ha az ellenfélre lőttem, meghalt, ha mellé, akkor nem. Mondjuk, a mesterlövész kevésbé rángatta szakértelmének csúcsán puskája csövét, de tényleg ez a legszélsőségesebb tapasztalatom. Most jönne az "apropó <á> puskák" ravasz átívelés, de ki az, aki a mai időkben nem ismeri unásig a nyugati világ által használt fegyverarzenált, és azt az egy szem AK-47-est, amelyet a vesztesek kezébe képesek adni. Na ugye. Itt pont ezek találhatók. A küldetések is hasonlóan izgalmas témának számítanak, de e téren sem az egyhangúság, sokkal inkább az igazi újdonságok hiánya a vád. Amit nyomban el is ejthetünk tekintve, hogy a behatolás, a szabotázs, a pozíciók megszerzése és tartása, a saját egység fedezése, az ellenséges egység megsemmisítése a valódi Delta - SAS egységek feladatkörét is nagyjából kimeríti. Ezeknek az elemeknek a kombinációja pedig nagyon változatosan épül rá a pályákra ahhoz, hogy az elszántabbakat ne kísértse folyamatosan a kilépés gondolata (én minden bizonnyal nem vagyok kellően elszánt). A rend kedvéért még megemlítendő, hogy most is részesülünk némi volán, és fedélzeti géppuska mögötti akcióból - úgy tűnik, pusztán azért, hogy kiszállva a gyalogosakat jobban értékeljük.

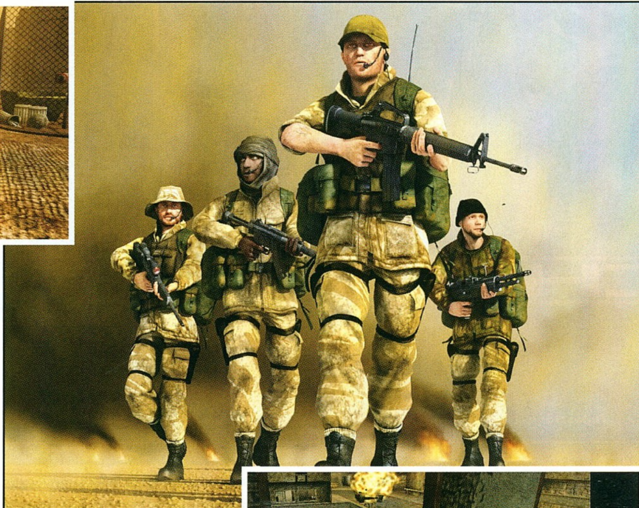
Most, hogy szemünket végigfuttattuk a játékmenet elméleti összetevőin, ideje kritikát adni gyakorlati működéséről. Mint az már az első rész esetében is









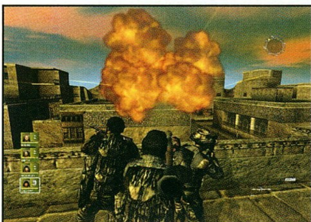


megfogalmazódott, a Conflict a tactical shooterek arcade vonulata. Hogy nincsenek igazán alapos tervezést és hajszálpontos kivitelezést igénylő helyszínek, hogy egy küldetés végrehajtásához nem kell azt előtte ötször újra kezdenünk, és hogy az R6 sorozattól, vagy az Op Flashpointtól oly távol álló laza, de intenzív kikapcsolódás jellemzi az összképet, az elsősorban a teljes multiplatform fejlesztésnek köszönhető. A Pivotal ilyen irányú koncepcióját legkiválóbban az szemlélteti, hogy ha a négy csapattagból hármat le is lőnek, az egy talpon maradt a még vagy 3-4 percig nyögdécselő többit elsősegélycsomagjaival pillanatok alatt újra harcképes állapotba hozhatja. (Ezek tekintetében már nem is olyan zavaró az elsőre kevésnek ható, pályánként engedélyezett két mentési lehetőség.) A csapattagok pedig többnyire csak saját gondatlanságunknak köszönhetően fekhetnek ki, ugyanis a műfaj példányaitól szokatlanul valahogy mindig azt teszik, amit kell. Nem túl gyámoltalanok, nem túl önfejűek, és még az akadályokat is maguktól megkerülik. Ha gondoljuk, átvehetjük bármelyikük felett manuálisan az irányítást, de pár alapvető paranccsal (kövess, maradj, menj oda) szabályozva saját megoldókészségük sem szokott csalódást okozni. Lőpontosságuk szintén korrekt, de nem vesz le a vállunkról minden terhet. A mesterséges intelligencia az ellen tekintetében is hasonlót alkot, bár leginkább mennyiségének és scriptjeinek köszönheti azt, hogy a program, könnyed jellege ellenére, nem sétagalopp. Az egyetlen visszatetsző momentum e téren az a fura spawn-rutin, amely bizonyos helyekről, amíg azokat teljesen fel nem derítjük, folyamatosan ontja a gonoszt. Ha ezek a helyek még csak barakkok lennének, hát egye fene, no, de egyszemélyes őrbódék... Maga az irányítás átgondolt és egész kényelmes, az interface megfelelően szolid, de informatív. Összességében tehát a játékmenet rendben - azoknak, akik kocázni (is) szeretik a tactical shootereket.



A látványra ugyanaz a tézis érvényes, mint a BHD-re (noha - az Xbox konverzió miatt - azért jó pár ponttal felette jár). Bár technikailag évekkel kési le a minőségi standardot, mégsem hat bántónak. Ennek a melegebb égövi környezetnek - talán csak nekünk, európaiaknak (te jó Ég, már erről is majd' mindenkinek más jut eszébe, mint amit jelent) - a visszás szituáció ellenére is van némi könnyen átadható romantikája. A menük leegyszerűsített hadi szoftver hatású megjelenése, és a mellé tűzött hangok, az alatta komolyan pattogó zene külön telitalálat. A küldetések aláfestéseként immár csupán a háború zajaira számíthatunk, muzsikát legfeljebb arab zsebrádiók közelében hallhatunk. Az viszont csodálatos! A fegyverek zöreje átlagos, a járművek zúgása abszolút monoton, ráadásul a távolság függvényében sem változik. Katonáink beszólásai ellenben a hangszínnel egyetemben kiválóan a szituációra "hangoltak" - legalább annyira, amennyire az irakiak anyanyelvi szókincse szűkös. Ennyit a vizualitásról meg az audióról.

És körülbelül magáról a játékról is. Korrekt kivitelezésű, de átlagos értékű játékháború, melyet igazi fegyverek reklámoznak. Ha odavagy a témáért, vedd meg, ha nem, ne! **Lucas Z**





> **ÉRTÉKELÉS**

78%

grafika	19/25
zene/hang	11/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

PRO tisztességes AI › könnyen fogyasztható

KONTRA semmi kiemelkedő érték › folytatásnak ez azért...

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII700, 128MB RAM, 500MB HDD

> **ARÉNA**

Conflict: Desert Storm	84%
Black Hawk Down	69%
R6 Raven Shield	89%







> **Fejlesztő:** Techland > **Kiadó:** Gathering Of Developers > **Web:** www.chromethegame.com

Ha lenne a szerkesztőségben egy képzeletbeli tabella, amelyen mindenki bejelölgetheti, hogy milyen típusú játékokat szeretne tesztelgetni, biztosra veszem, hogy az FPS kategória az elsők között szerepelne nálam is csakúgy, mint sokaknál. Hónapok óta bombáznak Mocsyék játékokkal, ami nagyon örömteli, ugyanakkor mindig vágyakozva néztem az elsuhanó nagyobb nevekre, melyek sajnos másnál landoltak. Kénytelen voltam elballagni a legközelebbi virágoshoz, venni 3 szál vörös rózsát, majd szerelmet vallanom Mocsynak, és biztosítanom arról, hogy igenis szeretnék én is megkaparintani néha hasonló kaliberű gámákat. Nem Ő lenne Mocsy, kedvenc főszerkesztőnk, ha felkészületlenül érné a „felbőszült teszter rózsával közelít" szituáció. Így kaján vigyorral az arcán, rutinból előhalászott a zsebéből két CHROME cd-t. Tessék Flatline, nyomjad.

Nem árulok el nagy titkot, a Chrome ízig-vérig FPS, bár ezt a képekre tekintve igen hamar észlelhettétek már. A lengyel Techland fejlesztőcsapata több mint 3 évig kódolta a játékot, mire eljutottak oda, hogy a nagyközönség is élvezheti. Eredetileg hamarabb szerették volna kihozni, de mint azt megszokhattuk ebben az iparágban, semmi sem megy olyan gyorsan, mint kellene. A céljuk a nagy riválís, az Unreal 2 előtti megjelenés volt forradalmibb játékmotorral, szebb környezettel, megkapóbb játékmenettel. A játék összképe első ránézésre nem rossz, még akár keresnivalója is lehetne a piac „Mi a fene, ez egész jó lett, skacok!" kategóriájában, azonban tüzetesebb vizsgálódás után gyanítom, nem csak én fintorodtam volna el. Lássuk hát részletesebben, mi fán terem a Chrome.

TÖRTÉNET. Gyakorlatilag a tutorial pálya képezi a történet repülőstartját, ahol a játékos-főhős, azaz egy Logan névre hallgató bőrszerkós pasmag éppen egy tisztáson beszélget pajtásával. A barát neve Pointer, de ne aggódjatok, nem kell sokáig hallgatnotok nagyképűségét, ugyanis az első pálya végén szépen csőbe húzza Logant, így a leendő játékos abszolúte mínuszból indulhat, ha a katonai karriert helyezték volna előtérbe a játékban. Ehelyett persze nagy bölcsen inkább a „fejvadász csávó és bájos asszisztense sok pénzért veszélyes és szószos missziókat vállal az univerzumban" megoldást választották. Gyakorlatilag a játékos Logan, a fegyver- és implanthegyektől duzzadó, nullaagyú, beszélni alig tudó gyilkológép. Míg Carrie, a Britney Spears-i arccal és idomokkal rendelkező luxusku... lu... luxuskutató bébi pedig a történet kibogozásában és a technikai háttér-információk biztosításában látja el hasznos feladatát egy-egy küldetés alkalmával. Igen, jogosan ugrik be, és jól gondoljátok, Aida valóban sokkal szebb, jobb, felkészültebb volt az Unreal 2-ben, mint Carrie a Chrome-ban. (Nem is beszélve arról, hogy Aida nem sipákolt állandóan, mint csecsemő a fogason)



Egyszóval a katonai karrier befuccsolása után Logan és Carrie kénytelenek voltak a fejvadász szakmát választani. Hatalmas, narancssárga és fekete színben pompázó űrhajójukon sodródnak az űrben, és böngészik a hirdetéseket, hátha valaki ajánl valami zaftos melót. Ekkor szemelik ki az egyik helyi multigalaxisos cég ajánlatát, melyet elfogadnak, majd csőstül jön a baj, no és persze a sztorielem.

IRÁNYÍTÁS. Minden küldetés elején saját magatoknak kell beállítanotok az alapfelszereléseteket. Erre azért van szükség, mert Logan nem képes minden útközben megszerzett tárgyat magával cipelni, nagyon szűkös hátizsákkal rendelkezik csak, így 2 lőfegyver, 3-4 munícíós pakkocska és jó pár gránát fér bele csupán. Szerencsére a levadászott ellenfelek hulláinak átkutatásával könnyűszerrel juthattok utánpótláshoz, mégis bosszantó, hogy mindig pont az a fegyver van a karakternél, amelyiknek a lőszere semmilyen formában sem lelhető fel az adott pályán. A sniper puska természetesen ebben a játékban is nagyon erős, ha tehetitek, szinte csak ezt használjátok. Zárt terepen a flinta annyira nem hasznos, de többnyire mégis rá kell fanyalodnotok majd tűzereje miatt. A felhasználható arzenál méretes, ugyan semmilyen komolyabb újítást nem hordoz magában, a szokványos, távolra, közelre és egyéb kacifántos módon sebző csúzlikkal találkozhattok. Az egészre csak a Multiplayer opció miatt volt szükség a véleményem szerint, ugyanis én nagyon kényelmesen ellövöldözgettem az alapfegyverrel és a sniper puskával majdnem végig a játékban. Taktikai FPS lévén nem a frontális támadások a nyerők, hanem a finoman kidolgozott beszivárgó manőverek. A baj ezzel csak az, hogy a későbbi küldetésekben már annyira sok ellenfél van a pályákon, hogy lehetetlenség rambózás nélkül megúszni egy-egy csetepatét. A karakter mozgékony, könnyen beugrik, lehasal fedezékek mögé és alá, a játék mégis egyszerű vérontássá válik rövid időn belül. Nem is beszélve arról, hogy az AI olyan förtelmesen erősre sikerült, hogy medium fokozaton nyomva nagyon komoly gondokat okozott. A létező leg-

nagyobb fűben hasalva, halkan kúszva, mesterlövész puskával a kezemben, zoomolva, kémlelve a terepet is azon kaptam magam többször, hogy már megint lőnek valahonnan, csak nem nagyon tudom, honnan. Nem vicc, az ellenfelek hihetetlenül pontosan lőnek a Chrome-ban, de olyan szinten, hogy egy frontális 1 on 1 rárohanás maximális HP-val és újratöltött fegyverrel nem biztos, hogy a kellő (és elvárható) kimenetellel végződne. Ergo imádkozni kell, hogy a lövések találjanak, hogy a célkereszt ne táguljon nagyon a sorozatlövés miatt, és hogy ne hallja meg a lövöldözést egy 300 méterre álló másik ellen, aki aztán a kispisztollyal onnan fejbe lő.

Nem tudom, a techlandes fiúk kiket eresztettek a tesztfázisban az AI-ra, de vagy vérprofi koreai FPS bajnok kissrácok voltak, akiknek a bölcsődei vizsgafeladatai közé bizonyára az tartozik, hogy Hard fokozaton nyomja le a legújabb gámát, vagy elfelejtették kikapcsolni a beépített AIMBOT-ot a rosszfiúknál az aranylemezre kerülés előtt.

Könnyítésképpen Deus-Ex alapokra helyezve Logan különféle implantokat aktiválhat magán, amelyek nagyban megkönnyítik (vagy épp nehezítik, mikor a legrosszabb pillanatban sül be a rendszer, ezzel lehetetlenné téve 2mp-ig a célzást) a csatákat. Mindegyik implant energiát fogyaszt, ha mindet egyszerre akarjátok használni, már készülhettek is az előbb említett besülésre. Csak picit, rövid időre, csakis a célzásokig, menekülésekkor, vagy nagyobb sebződések elkerülése érdekében érdemes bekapcsolni őket. Több fajta van: a célzást segítőtől kezdve a vegetációban megbújó katonákat infra módon jelzőn át a részlegesen láthatatlanná tevőig minden fellelhető, használhatóságuk már kérdésesebb. (A céljuk gyanítom, nem is ez volt, inkább az, hogy ráírhassák a dobozra, ebben a játékban ilyen is lesz...)

GRAFIKA ÉS HANGOK. A megjelenítés és az audioélmény az, ami átlagon felüli nyomot hagyott bennem. Az engine nagyon szép, kifejezetten külső terek ábrázolására készült, ez érezhető is, hiszen a legtöbb időt a dzsungelben lapulva fogjátok eltölteni fákat és bozótot nézegetve. Természetesen zárt teres bujkálás és hent is helyet kapott a játékban, ne féljetek, majdnem



mindegyik terepen be kell hatolnotok majd egy kisebb erődítménybe. A kő- és fémépítmények kellemesen illeszkednek a terephez, szinte lemásztak a monitorról. Egyértelműen a Chrome azért nem szebb az Unreal 2-nél, de tény, hogy vannak nagyon szép pillanatai a pályatervezők dicséretére. Sajnos ez utóbbi rövid életű, ugyanis a történetben haladva a terep alig-alig változik, néha beugrik egy-két havas küldetés, űrállomás, összességében nézve azonban nagyon gyér a felhozatal. A textúrák élesek, nem spóroltak semmivel, itt legalább már érezhető, hogy DX9-es kártyákra fejlesztették a játékot. Amíg ez a specifikáció elmondható a gépetekben fekvő kártyáról, nem lesz panaszotok a sebességre, noha az Anizotropikus szűrést még véletlenül se kapcsoljátok be, mert itt (!!) harmadolja a teljesítményt. Az élsimítást viszont kötelező legalább 4X-re belőni, páratlan látványban lesz részetek.

A legjobban az esőben játszódó részek lettek eltalálva, ahol a hangok és az enyhén párás környezet már csak bónuszként emelik rendkívülivé pár pillanatra az adott helyszínt.

A karaktermodellek helyén már nem ennyire rózsás a helyzet, mondhatni ez a leggyengébb része az amúgy pofás motornak. A férfi karakterek és a nők egy az egyben egyetlen „mesh"-t használnak, így csak a textúrákat kellett cserélni rajtuk, ha másik karaktert akartak megjeleníteni. Így minden bébi úgy néz ki, mint Carrie, csak más ruhában. Ugyanez igaz az ellenfél csávókra is, csak a küllemük különbözik, így még a lelövésük is hamar megunható, mert közel ballagva már a jól ismert pózban hevernek a fűben.

A hangok jók, a hangulatteremtő hangok remekül sikerültek, nem lehet nagyon negatívumot találni bennük. Az ellenfelek kissé sűrűn elhangzó „Enemy wounded!" mondatát azért illett volna lecserélni idővel másra.

VÉGÍTÉLET. Sokkal többet vártam a Chrome-tól minden téren. Gyenge sztori, idegesítő ellenfelek, unalmas pályák és még sorolhatnám. Egyedül a látványvilág az, ami egy időre leköti a játékost, de azt is hamar meg lehet unni, ha a player már minden gombát és pitypangot végigpásztázott. Egyedül a Multiplayer mód volt élvezetes, de az sem hosszú távon. Még szerencse, hogy a tesztidőszak hétvégéjén épp lehetőségem adódott hálózatban is kipróbálni, ha nem így történt volna, még rosszabb értékelést kapott volna. A lengyel csapat kissé nagy falatot választott belépésnek a játékpiacra, noha biztos vagyok benne, hogy a következő játékuk sokkalsokkal jobb lesz. Az 1.1-es patch már leszedhető a hivatalos oldalról, amely szerencsére kijavít jó pár hibát, ez főleg a létrákkal való küszködést oldja meg. :)

A 3 választható befejezés nem kárpótol semmiért, talán az egész koncepciót újra kellett volna gyúrni, és sokkal több szabadságot adni a játékosoknak. Így csak egy dodgemben éreztem magam, amelyből nincs kiszállás, csakis a legvégén volt lehetőségem beleszólni a történetbe. Ez botrányosan kevés. Tiszta szívvel senkinek sem merném ajánlani a Chrome-ot, mert nem jó játék. Azért a grafikára vessetek egy pillantást, ha tehetitek. Abban nem fogtok csalódni. ■ -=FLATLINE=-



> **ÉRTÉKELÉS**

60%

grafika	21/25
zene/hang	10/15
játékélmény	16/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO Maradandó grafikai kivitelezés eredeti hangok

KONTRA unalmas pályatervezés gyenge történet idegesítő ellenfelek

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII600, 128MB RAM, 700MB HDD

> **ARÉNA**

Unreal 2	75%
Tron 2.0	88%
Star Trek Elite Force 2	85%

ETHERLORDS 2



Fejlesztő: Nival **Kiadó:** Strategy First **Web:** www.etherlords2.com

BENNE VAN A PAKLIBAN. Ahogy az első kártyásgyűjtögetős rendszer, a Magic the Gathering kavarta fel a szerepjátékok világát, úgy az Etherlords első része sem hagyta hidegen a stílus számítógépesített rajongóit, sőt, ama kevés játékok egyike volt, amelyeket a játékosok vagy piedesztálra emeltek, vagy gyors próba után borzongva felejtettek el, annyira egyedi, szokatlan stílust jelentett.

A folytatással erre az egyediségre még egy lapáttal tett rá a Strategy First fejlesztő csapata, még inkább a kártyás szerepjáték érzést erősítve a játékosban.

A játékosok egy része a rajongás hangján beszélt a közel két éve megjelent első részről, mert minden mástól eltérő hangulatot hoz a képernyőn is, ugyanúgy, ahogy a 20 oldalú kockával szakító kártyás szerepjátékok a konyhaasztal körül játszott partikban.

Az elutasítók táborának persze éppen ez az eltérő szabályrendszer szúrta leginkább a szemét, és ha már valami nem tetszik benne, akkor a grafikába is igen könnyen bele lehet kötni.

Az nem lehetett kérdés, hogy egy ilyen játékot folytatni kell, és a fejlesztő szerencsére nem azt a könnyű bevételt ígérő utat választotta, hogy csupán egy küldetéslemezzel, vagy annak különálló játéknak álcázott változatával viszi tovább az Etherlords sagát. A játékmenetet is jelentősen befolyásoló változtatással és a grafikai motor továbbfejlesztésével pedig még inkább eltávolodtak a stratégiai elemekkel bővített szerepjátékok világától, érezhetően a már meghódított rajongók igényeinek kielégítését, és nem a húzódozók elcsábítását tartották fontosabbnak.

NÉGY AZ ETHERI IGAZSÁG. Miként a fantasy világok mindegyikének, az Ether univerzumnak is van egy, a mágiát, a fajokat és eredetüket megmagyarázó háttértörténete. Jelen esetben ez a négyes szám jegyében született meg, mivel a mindennek alapjául szolgáló, a világot megteremtő, a lényeit éltető és mágiáját működtető misztikus energia, az Ether négy típusra bomlik.

Ahogy létezik Ether of Chaos, Ether of Motion, Ether of Vitality és Ether of Synthesis, úgy négy faj áll egymással állandó küzdelemben. Az egyes erőkhöz szorosan kötődő, fantasy környezetben szokatlan fajok mellett, mint például a Syntetek szerves testrészeiket gépi alkatrészekre cserélő népe, persze megtalálhatók még szép számmal egyéb elő és mágikusan életre keltett lények is, ám ezek mind megidézett szolgák. A játékos a már említett technokraták mellett a fizikai erőt képviselő Cahotok, az életet, illetve a természetet mindennél előbbre valónak tartó Vitalok vagy a tudás és a bölcsesség felsőbbségét valló Kinetek hőseivel vághat neki a kalandoknak továbbra is a négyes szám jegyében fajonként négy-négy hőssel találkozva a hadjáratokban.

A négy lehetőség mellől nem hiányzik a ráadás sem, mivel az Ether világának négy faja mellett a későbbiekben fel fog bukkanni egy ötödik, az univerzumba egy küldő dimenzióból betolakodó faj, a Palek népe is, így a szóló játékban elérhető hadjáratok száma is ötre bővül.

HŐSCENTRIKUS VILÁGKÉP. Az Etherlords II leglényegesebb változása, és egyben legmeghatározóbb jellemzője, hogy a játékos csupán egyetlen hőst irányít. Míg az első részben több hőssel párhuzamosan, kicsit olyan Heroes-hangulatot utánozva kelhetett a játékos kalandozásra az Ether univerzumban, addig itt egyetlen hős kerül a középpontba. Ráadásul ez utóbbit valóban szó szerint kell érteni, hiszen a kalandozás során a képernyő középpontjában végig ez, a hátasán üldögélő karakter áll. Más szerepjátékon edződött játékosnak néhány percig-óráig igen szokatlan, sőt kényelmetlen érzés lehet, hogy ezen a nézeten nem is igen lehet változtatni. Némi nagyításon és a kamera forgatásán túl nem lehet a látványt befolyásolni, a hozzászokás néhány órás időszakában a legzavaróbb kétségkívül a térkép tetszőleges pontjára való ugrásnak a hiánya. A felderítés során folyamatosan megjelenő térképre kattintva a világtérkép jelenik meg, és nem a főképernyő ugrik az adott helyszínre, így a játékos gyakorlatilag csak azt látja, ami hősének közelében történik. Kivételt csak azok a „távolba néző" szemek jelentenek, amelyeket aktiválva a játékos a pálya egy távolabbi pontjára vethet pillantást. A hátason elérhetetlen helyszíneket pedig barlangátjárók, kikötők és egyirányú, vagy oda-vissza üzemmódban is működő teleportkapuk használatával lehet megközelíteni.

Az egyetlen hősnek köszönhetően a kalandozás szakaszában nincs többé szükség körökre és azokban „elkölthető" mozgáspontokra, a játékos addig mehet, amíg valamelyik ellenfél kihívását el nem fogadja, és át nem lép a csata módba. No persze az egyes helyszínek nagyon rafináltan vannak kitalálva ahhoz, hogy sokáig ne lehessen kóborolni harc nélkül. Mi több, vannak olyan kérlelhetetlenül bekövetkező események, amikor a játék egyszerűen elveszi a játékostól az irányítást, amint az elér egy meghatározott pontot, és ritkábban fontos információkat közöl a grafikai motort mintegy videolejátszóként használva, általában viszont egy, a küldetés teljesítéséhez elkerülhetetlen csatahelyzetbe viszi.













MILYEN LESZ A LAPJÁRÁS. Míg a kalandozás gyakorlatilag folyamatos, addig a harc igen szigorú, körökre bontott rendszer szerint zajlik. Az egymást követő ütemek mindig a játékos varázsol; a játékos támad, és az ellenfél blokkol; az ellenfél varázsol; az ellenfél támad, és a játékos blokkol sorrendben követik egymást, majd az egész kör kezdődik elölről.

Az, hogy a játékos milyen varázslatokat vethet be, részben azon múlik, hogy milyen kártyákat készített be aktív paklijába, illetve némileg a szerencsén is, mert a csata kezdetén a gép ebből a 16 kártyából véletlenszerűen választ hatot, és minden további körben egyet-egyet kap még, szintén véletlenszerűen. Az egyszeri hatású, jobbára támadásra, vagy az ellenfél varázslatainak semlegesítésére használható mágiák elsütésük után visszatérnek a készenléti pakliba, így onnan újra előkerülhetnek, a tartós varázslatokból, valamint a lényeket megidéző mágiákból viszont csak annyit lehet „elsütni", ahány kártya van. Persze az elpusztult lények és megszüntetett mágiák lapjai szintén visszakerülnek, és rövidesen újra használatba vehetők.

A kezdeti, nem túl bőséges varázslatkészletet egyrészt a győzedelmes csatákkal lehet bővíteni, mikor is a legyőzött ellenfél néhány kártyája a játékoshoz kerül, valamint a némely pályán megtalálható boltokban az Ether négy anyagiasult formájáért kártyákat vásárolva. A varázslatoknak szó szerinti értelmében véve ugyan nincs szintje, ám gondosan kiszámított rendszer gondoskodik arról, hogy a kezdő hősök ne tudják használni a legkomolyabb varázslatokat. Minden egyes kártya használatához szükség van bizonyos számú Ether pontra is, és nem meglepő módon ezek száma, illetve körönkénti újratermelődése egyenes arányban áll a hős tapasztalati szintjével, sőt nem kevés olyan varázslat van, amelynek hatékonyságát igencsak befolyásolja, hogy a játékos mennyi Ether pontot fektet bele.

Mivel a fél újságot nem lehet teleírni, no meg a néhány napos, a játékkal töltött ismerkedés alatt még messze nem sikerült az összes varázslatot begyűjteni, a részletes ismertetéstől inkább tekintsünk el. A legjobban úgy is tapasztalati úton lehet kiismerni a varázslatok használatát, és még attól sem kell tartani, hogy a játékos rosszul összeállított paklival helyrehozhatatlan károkat tesz. Hadjáratot játszva ugyanis csak annyi történik a vesztes csaták után, hogy a küzdelem helyszíne mellett a játékos visszakerül a kalandozó képernyőre, itt módosíthatja készenléti paklijának összeállítását, és máris mehet revánsot venni korábbi legyőzőjén. Szerencsére ez a legyőzött ellenfelekre nem igaz, számukra a győztes csaták után már az Ether örök világossága fényeskedik.

MAGÁNYOS HŐSÖK. Míg a Multi Level Marketing rendszerben a népek bepalizását illetik ezzel a hangzatos névvel, addig a szerepjátékokban leginkább a hőshöz a küldetések során csatlakozó karakterek fejlesztését értik csapatépítés alatt. Az Etherlords II-ben azonban szó sincs ilyesmiről, mivel a hős magányos, mindegy egyes összecsapásba egyedül vág bele, segítőit ott, a helyszínen idézi maga mellé, ezek függetlenül a csatában elért sikerüktől nem maradnak mellette, nem fejlődnek, szerezzenek is bármennyi tapasztalatot.

A segítőkre azonban mindenképen szükség lesz, hiszen a hősök csak varázsolnak az összecsapás során, közvetlen fizikai támadásra nem vehetők rá, hiába van a legtöbbjük kezében emberes lángpallos, cyberkasza vagy éppen villámló bot, nem fognak odasétálni az ellenfélhez, és nem állnak neki szíjat hasítani a hátából. Közvetlen fizikai támadásra csak a megidézett lények képesek karmaikat, fogaikat vagy fegyverzetüket használva, némelyek pedig még korlátozott varázslási képességekkel is bírnak, amellyel vagy az ellenfelet támadhatják, vagy a hőst támogathatják.

Az egyes fajok persze más-más típusú lényeket idézhetnek meg, ám megjelenésüktől eltekintve ezek mind megfeleltethetők egymásnak, minél magasabb szintű varázslatok elsütésére képes a hős, annál



FLATLINE VÉLEMÉNYE

Nagyon jó ez a játék. Már anno, mikor az első rész megjelent, éreztem, hogy itt komolyan annak áll fenn a veszélye, hogy heteken át nem fogok aludni. Be is következett, jó pár napon át küzdöttem, mire a legnehezebb fokozaton is be tudtam büntetni a mocskos Ether Thorns kombós White Lordot. Másfél éven át látogattam a Nival honlapját, részt vettem a Ladder versenyekben (ahol rendre elpáholtak a 12 éves koreai kissrácok iszonyat durva logikával összeállított paklijukkal...), sőt, tapsikoltam, mikor a multiplayer kampány peccs is kijött hozzá. Mikor a második részről kezdtek regélni, transzba estem. És most itt van, harapható, fogható, játszható. Mocsyék még nem tudják, de valószínűleg semelyik cikkemmel sem leszek kész ebben a hónapban... Hogy miért? Sejthetitek... Pale Warp varázslat rulez, hajrá Nival Interactive! Végre maximálisan büntet a munka, amelyet még régen, az Evil Islands motorjával megkezdtek.





jobb támadással bíró, és nagyobb életerejű lényeket szólíthat magához. Ezeket az alapjellemzőket aztán persze lehet módosítani újabb varázslatokkal, növelve a saját lények támadóerejét, vagy éppen csökkentve az ellenfél szolgáinak hatékonyságát, adott esetben teljesen le is bénítva azokat. Pókeres hasonlattal élve egy jókor behúzott pár vagy drill eldöntheti adott összecsapás sorsát.

Persze hősök közvetlen támadást is képesek indítani mágiájuk segítségével akár az ellenséges hős, akár annak lényei ellen, és további érdekes lehetőséget rejtenek azok a varázslatok, melyekkel életerőt, vagy Ether pontokat lehet csenni az ellenséges hőstől. Így akár lények megidézése nélkül is meg lehet nyerni egy-egy összecsapást, ám arra nem árt odafigyelni, hogy a túlságosan elhúzódó ütközetek kikerülésére néhány tucat kör után mintegy isteni beavatkozásként villámok csapkodnak az égből folyamatosan növekvő mértékben csökkentve a hősök életerejét.

FŐ A VÁLTOZATOSSÁG. Az Etherlords II fő vonzerejét a változatosság jelenti, hiszen a varázslatok sokfélesége és egymásra hatása szinte végtelen variációs lehetőséget tesz lehetővé, de azt biztosan, hogy a játékos teljesen egyedi stratégiát alakíthasson ki. Nincs két egyforma pakli még akkor sem, ha az ember sorra hasonló ellenfelekkel kerül szembe, és a játék mesterséges intelligenciáját megalkotó programozókat is mindenképpen dicséret illeti, mert a gépi ellenfelek széles határok között képesek taktikájukat módosítani akár ugyanazon az összecsapáson belül is. Arról pedig, hogy a körülmények még inkább változatosak legyenek, különféle oltárok és varázstárgyak hivatottak gondoskodni. Az előbbiek előtt áldozva a hős az adott pályára vagy néhány elkövetkező összecsapásra érvényes képességekkel gazdagodik, ami egy megidézett lénytípus felerősítésétől körönként kapott extra, a pakliban akár nem is szereplő varázslatokig igen sokféle lehet. A varázstárgyak működése pedig egy-egy csata során adhat különleges képességet vagy védelmet a hősnek, megidézett lényeinek, néha csak egy „töltet" elhasználásáért, máskor pedig tudatosan vállalva a tárgy használatának káros mellékhatásait is.

A szintlépések sem csupán annyit jelentenek, hogy a hős a továbbiakba több Ether pontot kap és használhat fel körönként, de a játékos új képességet is választhat számára minden alkalommal, ami növelheti életerejét, vagy a győztes összecsapások után több tapasztalati ponthoz juttatja, esetleg az ellenfél varázslatainak megzavarására teszi képessé. A hős ezen kívül egy különleges képességet is birtokolhat, amelyet a kalandozó képernyőn bármikor szabadon megváltoztathat, ugyanott, ahol készenléti pakliját is átrendezheti. Ezek a specialitások az ellenfelektől „tanulhatók" el, és egyes megidézett lénytípusok mesteri kezelésétől az Ether pontok gyorsabb regenerációján át a fizikai támadásoknak ellenálló kőbőrig igen sokfélék lehetnek.

A kerettörténetet pedig a legelső szerepjátékok hagyományaihoz visszakanyarodva, a játék folyamán a nem játékos karakterekkel folyatatott beszélgetések során, a tőlük kapott kisebb-nagyobb küldetéseket teljesítve rakhatja össze a játékos. Az így kikerekedő mese meglehetősen hosszúnak ígérkezik, hiszen a húszórányi teszteléssel töltött játék után a 9. szintre lépett hős még csak a világ harmadát járta be, és akkor hol vannak még a további népek és az ő hőseiknek történetei.

Hálózatban játszva a „hagyományos" szerepjátékokhoz szokott játékos megint csak nagy különbségeket tapasztalhat. Az Etherlordsszal nem egy, sokak által látogatott világ részesévé válhat, hanem az a klubélmény élhető át, amelyik a kártyagyűjtők összejöveteleire jellemző. Párharcokat, többfordulós tornákat lehet rendezni a játékosok, pontosabban hőseik szintjét nyilvántartó szerverre bejelentkezve, és a második rész újdonságaként legfeljebb 8 játékos részvételével csapatrendszerben is vívhatók párbajok. Az már csak hab a tortán, hogy ezeket az összecsapásokat későbbi tanulmányozás és elemzés végett rögzíteni is lehet.

EGYEDI KÜLSŐ. Arról ugyan már volt szó, hogy a kalandozó képernyőn a játékosnak csak igen korlátozott befolyása van a nézet beállításaira, az Etherlords II grafikája azonban nem csak ebben különbözik szerepjáték-társaitól. Az egyébként is szokatlan fajokhoz igen egyedi grafikai stílus is társul, amelyet, hasonlóan a játékmenethez, lehet nagyon kedvelni, és lehet tőle viszolyogni is, viszont készséggel beéri gyengébb konfigurációval is. A képek csak a már-már karikatúrával határos fajok jellemzőit túlhangsúlyozó koncepciót mutatják meg, arról már nem igazán árulkodnak, hogy a grafikusok az érdekes formákkal, az erőteljes színekkel és a kicsit rajzfilmes hangulattal egy részleteiben is élő világot teremtettek. A kalandozó nézetben nem csak a hátasokon ülő hősök mozognak, élnek, de a különféle gépezetek és mágikus oltárok is animációval hívják fel magukra a figyelmet, és a fortyogó láva és a röpdöső madarak is hozzátesznek egy-egy árnyalatot az Ether világának hangulatához. Csaták közben pedig a kép szinte TV közvetítés-szerűen mozog és közelít az eseményekre és varázslatokra, ám ezt nem igazán viszik túlzásba, így nem kell minden egyes idézéskor végignézni, ahogy a lény megérkezik, viszont kellemesen oldja az egymást néha hosszan követő körök unalmát. Az egyes varázslatok, azon túl, hogy a hős mozgása is változik az éppen elhasznált kártya függvényében, és a hatás is módosul az adott varázslatra jellemző effekt képében, jól láthatóan megjelennek a célponton, még a képernyő felső szélén is feltűnnek ikon formában, így az egyébként is információszerzésre szolgáló jobb egérgombot itt használatba lehet venni, és az ellenfél által bevetett varázslatokról is pontosabb, nevét és rövid leírását is jelentő tájékoztatót lehet kapni.

A hangok elsősorban a játék hangulatának támogatását szolgálják, ami különösen nem anyanyelvi szintű angoltudás esetén gondot okozhat, mivel az információt és küldetéseket adó egyes karakterek egzotikusabb akcentusokat kaptak faji jellemzőik kiemelésére. Ekkor igen nagy hasznát lehet venni a képernyő közepén könyörtelenül megjelenő, a szöveget írásban is közlő ablaknak, amelyet kényelemesen végig lehet olvasni, hiszen csak akkor tűnik el, ha a játékos belekattint az egérrel.

Az Etherlords II méltó folytatása az első résznek, nemcsak álcázott küldetéslemez, de következetes továbblépés, mely a játéknak azokra a jellemzőire koncentrál, melyek egyedivé tették azt, és sok játékossal megkedveltették a kártyás szerepjátékok számítógépes reinkarnációját. ■ SCHUERUE

> ÉRTÉKELÉS

81%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO szinte tökéletesen hozza a kártyagyűjtős szerepjáték hangulatát, és a futtatása nem kíván erőművet

KONTRA grafikája, bár stílusos, de nem kelhet versenyre a legszebb játék címéért

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII600, 128MB RAM, 2GB HDD

> ARÉNA

Etherlods	85%
Heroes 4	80%
Magic the Gathering	83%

WILDLIFE PARK

> **Fejlesztő:** Novatrix > **Kiadó:** Koch Media > **Web:** www.wildlife-park.com



A Wildlife Park tipikus képviselője azoknak a játékoknak, melyek semmiképpen sem nevezhetők gyenge, vagy érdemtelen próbálkozásoknak, csak éppen akad a piacon egy program, mely szinte ugyanazt a témát dolgozza fel, és bizony minden aspektusában felülmúlja a trónkövetelőt. Ez a helyzet az alábbi cikkben tárgyalt játékkal is, hiszen a Novatrix programja érdekesen, viszonylag színvonalasan kivitelezve és alapos részletességgel vetíti elénk egy vadaspark mindennapjait, de sajnos nemigen találunk olyan kategóriát, melyben utolérné a vetélytárs Zoo Tycoont.

A feladat a legtöbb tycoon programhoz hasonlóan most is rendkívül egyszerű: felépíteni egy létesítményt, jelen esetben egy vadasparkot, telepakolni megfelelő attrakciókkal, gondoskodni a személyzetről, és nem utolsó sorban arról, hogy a működés során minél több zöldhasú kerüljön zsebünk mélyére. Ezt a műfajban megszokott három játékmódban tehetjük meg, de jelen esetben a tutorial összekapcsolódik a küldetésekkel, mégpedig oly módon, hogy az oktató küldetések közül bármelyiket választhatjuk, de az ezekkel egy ablakban felsorolt „éles" missziókon már csak szép sorjában mehetünk végig. Ezek a küldetések egymásra épülnek, és folyamatosan látnak el egyre komolyabb és komolyabb feladatokkal, úgyhogy valóban folytatásai a tutorialnak. A harmadik játékmód a sandbox, melyben kedvünkre építhetjük parkunkat egy kiválasztott környezetben.

De nézzük, mi is a feladat, hogyan tehetjük meg első lépéseinket? Elsőként nem árt, hogyha elkerítünk egy terjedelmesebb részt a rendelkezésre álló területből. Ugyan a Zoo Tycoonnal ellentétben nem feltétlenül kell az állatokat kerítések mögé zárni, de nem árt, hogyha nem kóborolnak mindenfelé a parkban. Nekem ugyan békésen megfért az oroszlán a gazellával, és nem kevésbé ízletes látogatókkal, de állítólag az is előfordulhat, hogy a ragadozók megtámadják a növényevőket vagy a vendégeket.

Ha a kerítés megvan, jöhet az állat, amelyet be szeretnénk mutatni parkunkban - választék van bőven: a vízilótól az orángutánon át egészen a cápáig. Ha elhelyeztük az állatot, pontosabban az állat szállásául szolgáló házat, akkor a házra kattintva példányokat is vásárolhatunk. Vehetünk nőstény és hím egyedeket, méghozzá pénzünktől függően korlátlan mennyiségben. Arra azonban sajnos hiába vártam fél éjszakán keresztül, hogy végre utódnak adjon életet oroszlánpárom, a gyermekáldás elmaradt, pedig minden feltétel adott volt, ám a sörényesek elégedetten sétálgattak a parkban. Ha már szó esett az elégedettségről, időzzünk is egy picit ennél a témánál. Ha kiválasztunk egy állatot – ezt nem is olyan könnyű megtenni, a gyorsabb vadakra valósággal vadászni kell az egérrel –, a képe melletti ablakban láthatjuk azokat az igényeket, melyek kielégítésre szorulnak, hogy a jószág elégedett legyen. Vannak alapvető fontosságúak, mint az élelem, illetve az ivóvíz biztosítása, melyek elmaradása esetén szegény pára hamar kimúlik. Mások, például a fák, bokrok ültetése, játékok elhelyezése viszont tényleg csak a vad jólétéhez fontosak. Ezt azért ne becsüljük alá, mivel bizonyos küldetésekben pont az a feladat, hogy a félholt állatot addig abajgassuk, míg elégedettsége el nem ér egy bizonyos százalékot. Az élelemmel való ellátáshoz, a vadak áthelyezéséhez szükséges befogásához, a park tisztán tartásához személyzet felbérelésére is szükség van, akik a Wildlife Parkban valóban a park lakosai lesznek, mivel az állatokhoz hasonlóan saját házaikban fognak lakni.







A szó szerint legszembetűnőbb terület, ahol a program elmarad a Zoo Tycoontól, az a grafika. Az állatok ugyan viszonylag szépen megrajzoltak, és a házak vagy a növényzet kivitelezésére sem lehet sok panasz, viszont a talaj, illetve az emberek megjelenítése kifejezetten csapnivaló. A zene szerencsére egész hangulatosra sikeredett, de ezt szinte teljesen lenullázza, hogy az állatok semmiféle hangot nem adnak ki, ha rájuk kattintunk.

Zárszóként csak ismételni tudom, amit a bevezetőben írtam: a Wildlife Park hibái ellenére sem lenne rossz próbálkozás, ha nem a Microsoft programjának, a Zoo Tycoonnak a fejéről próbálná meg lelopni a legjobb állatpark-szimuláció babérkoszorúját. Akik nagyon odavannak a kategóriáért, azért ne hagyják ki, de nem hinném, hogy sokan fogják e program mellett letenni voksukat a ZT-vel szemben. ■ **Trasher**

> ÉRTÉKELÉS

71%

grafika	15/25
zene/hang	12/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO mindenkinek ajánlható téma > kellemes zene > sokféle állat...

KONTRA ...melyek azonban némák maradnak > csúnya terep > nagyítóval is alig látható ikonok és menüpontok

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII300, 64MB RAM, 400MB HDD

> **ARÉNA**

Zoo Tycoon Complete	83%
Theme Park	88%
Rollercoaster Tycoon	90%

AGE of MYTHOLOGY The TITANS

> **Fejlesztő:** Ensemble Studios > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.ageofmythology.com

A szeptember kiemelkedő hónap volt, főként a valós idejű stratégia játékok kedvelői örülhettek. Két olyan darabbal (Zero Hour, Titans) bővült a gyűjteményük, melyekre még évek múltán is szívesen emlékeznek vissza. Az Ensemble Studios az Age of Mythology befejezése óta gőzerővel dolgozott a kiegészítőn, de csak most látták elérkezettnek az időt arra, hogy kiadják. Így ugyan a Frozen Throne-nak sikerült előbb megjelennie, viszont cserébe hibáktól mentes, remekül összerakott kiegészítőt tettek le az asztalra, a rajongók nem kis megelégedésére.

AZ ELVARRATLAN SZÁLAK. A Mythology végén Atlantisz a tenger fenekére süllyedt, így a menekülteknek új hazát kellett keresniük. A messzi észak zord éghajlatával azonban nem tudtak megbarátkozni, a fagyos földben nem kelt ki a búza, az erdő vadjai meg nem nyújtottak elegendő élelmet a lakosságnak. Arkantos fia, Kastor vezetésével elindultak új hazát keresni görög földön, és ehhez a régi istenek segítségét vették igénybe. A görögök azonban nem nézték jó szemmel a titán templomok restaurálását, így hamarosan háború alakult ki a két nemzet között. A szorongatott helyzetben lévő hellének régi szövetségeseiktől, a vikingektől és az egyiptomiaktól kértek, és kaptak segítséget. Kastornak fogalma sem volt arról, hogy egy gonosz titán bábjaként harcol korábbi barátai ellen, s az egész háború azért robbant ki, hogy a titánok királya végre kiszabadulhasson tartarusi börtönéből. Hamarosan azonban feltűnnek Arkantos régi barátai (Amanra, Ajax), hogy jobb belátásra bírják a fiút, és ismét megmentsék a civilizációt a titánok haragjától.



A CSALÁD ÚJ TAGJA. A kiegészítő legjelentősebb újítása az atlantisziak megjelenése. Ők a Mythology negyedik nemzete, köréjük épül fel a Titans 12 küldetésből álló hadjárata. Az új népcsoport egyfajta keveréke a másik három nemzetnek (egyiptomiak, görögök, vikingek). Legnagyobb előnyük a többiekkel szemben az, hogy megfelelő mennyiségű erőforrás feláldozásával bármelyik emberükből hőst faraghatunk, annak minden előnyével. Ez a módszer ideális a főként mitológiai lényekből álló seregek ellen, de veszélyes is lehet: a főként emberekből álló csapatok ellen nem sokat érnek (visszafelé nem működik a dolog). Az alapjátékban már megszokhattuk, hogy mindhárom nemzet másként tesz szert a mitológiai lények megidézéséhez szükséges isteni kegyre. Az atlantisziaknak nem kell imádkozással, harccal vagy hatalmas szobrok építésével bajlódniuk, ők az elfoglalt városközpontok után kapják a kegyet. Az atlantiszi munkások jóval rugalmasabbak az ellenfelek peonjainál, szamarukkal szabadon mozoghatnak, nem kell a városközpontba vagy a raktárakba visszatérniük lerakodni.
Ennek megfelelően azonban a költségük is jelentősen megnőtt, az atlantiszi munkás közel háromszor annyi nyersanyagba kerül, mint mondjuk a görög paraszt.

ISTENI SZÍNJÁTÉK. Az új nemzet új isteneket hozott magával, három főistent (Gaia, Oranos, Kronos), valamint kilenc alistent. Az alapjátékhoz hasonlóan mindhárom főisten rendelkezik isteni erővel, a különbség csak annyi, hogy néhány varázslat itt többször is bevethető (persze nem egymás után, bizonyos időnek el kell telnie a két használat között). Kilenc teljesen új mágiából áll a repertoárjuk, ezek többsége inkább védekező jellegű, de a többszöri használat miatt gond nélkül felveszik a versenyt a többivel. Grafikailag az egyik leglátványosabb mágia az Implode, mely segítségével fekete lyukat generálhatunk az ellenség bázisának közepén. Ez aztán szépen magába szippantja a közelben lévő ellenfeleket, és alaposan leamortizálja az épületeket. Mindhárom főtitán rendelkezik bizonyos különleges képességgel, ezeket érdemes játék közben kihasználni. Kronos épületei szabadon mozgathatók, egy időalagút segítségével a látómezőnkön belül bárhová átmozgathatjuk őket. Oranos átjárói hatalmas távolságokat kötnek össze, ideális a seregek gyors mozgatására. Gaia épületei körül buja, zöld növényzet burjánzik, ide ellenség nem építhet.







ÉPÜLETEK, HARCOSOK ÉS A LÉNYEK. Az atlantiszi épületek nem sokban térnek el a többi nemzet hasonló építményeitől, a fejlesztők végeztek azonban néhány apró változtatást. A legfontosabb talán az, hogy az atlantiszi házakat húsz egység elszállásolására tervezték, így nem kell belőlük annyit építeni (sajnos csak öt építhető belőlük összesen). A Sky Passage-ről már volt szó: aki Oranost választja főistennek, az alapból ennek az épületnek a tervrajzaival kezd. Új védelmi épületként jelent meg a Mirror Tower, mely a nap sugarait fókuszálja, és azzal pirítja meg az ostromlókat. Egységekből nincs igazán sok új, megmaradt a jól bevált gyalogos, íjász, lovas hármas, persze megjegyezhetetlen neveken. Az atlantiszi tábornokok találmánya a Counter-barracks, az itt kiképzett ellen-egységek kifejezetten egy adott típusú ellenfél leküzdésére lettek kiképezve. Jóval változatosabb képet mutatnak a mitológiai lények, de azért az alapjáték szörnyeit nem tudták felülmúlni. 12, eddig még nem látott lényt idézhetünk meg, illetve mészárolhatunk le. Ezek közül hármat csak vízben használhatunk, kettő a levegőben érzi magát otthon, a többiek pedig a szárazföldi csapatainkat erősítik. A címadó titánok sem hagyhatók ki a felsorolásból, bár a játékban szereplő lények nagy része inkább altitán. A hadjáratban ezek ellen kell bizonyítanunk, bár a futás a leghatásosabb taktika ezekkel az óriásokkal szemben. A titánokat csak az ötödik korban, a titánok korában idézhetjük meg, úgynevezett titánkapukon keresztül. A kapu felépítése rengeteg erőforrásba kerül, valahogy úgy működik, mint a csoda. Az építkezés befejezése után megjelenik az adott néphez tartozó titán (mind a négy különböző alakot ölt), és indulhat a pusztítás. A titánok pillanatok alatt lerombolhatnak egy egész várost, különleges támadásaikkal teljes seregeket tesznek ártalmatlanná egyetlen szempillantás alatt. Egyedül a kizárólag hősökből álló hadseregnek vagy egy másik titánnak van esélye megállítani egy ilyen lényt. A titánok legnagyobb gyengéje az, hogy képtelenek átkelni a vízen, így alaposan meg kell gondolnunk, hogy melyik területen húzzuk fel a titán-kaput.

RÖVID HADJÁRAT, HOSSZÚ UTÓJÁTÉK. A 12 különdetésből álló atlantiszi hadjárat nagyon gyorsan befejezhető, tapasztalt játékosok néhány óra alatt végigjátszhatják. Az Age of Mythologyhoz hasonlóan itt is érdemes a harmadik nehézségi szinten nekilátni, az első két szint egyáltalán nem jelent kihívást. Az atlantisziak megjelenése leginkább az internetes, illetve helyi hálózatos játékok rajongóinak okoz örömet. Az új nemzet megjelenésével számos egyensúlyi gondot orvosoltak, így vált ez a remek stratégia játék még élvezetesebbé. Az eredeti három náció négy új technológiával erősödött, ezek a módosítások szintén a kiegyensúlyozottságot biztosítják.





Grafikailag a Titans nem sokat változott, értelemszerűen még mindig a Mythology motorját használja, de úgy látszik, az elmúlt egy év meg sem kotytyant neki, még mindig gyönyörű. Óriási negatívum viszont, hogy nem voltak képesek új animációt renderelni a nyitó képsorokhoz, az első részből összevágott filmet jobb lett volna kihagyni, és belátni, hogy a Blizzardot nem lehet ezen a téren felülmúlni. Az új zenék kellemesek, pazarul illeszkednek a játék többi eleméhez. Az Ensemble ismét minőségi munkát tett le az asztalra, bízom benne, hogy a jövőben sok, hasonló kiegészítővel és játékkal lepnek meg minket. ■ **Mocsy**

> AZ IGAZI TITÁNOK

A görög mitológia szerint az univerzum keletkezése után két lény jelent meg a semmiből, Chaos és Gaia, a földanya. Gaia elsőszülött fiát, Oranost magához emelte, az ő gyermekükként született meg Kronos. Kronos azonban fellázadt apja ellen, kasztráltatta, és elűzte a hatalomból. Egy jós azonban azt jövendölte, hogy rá is ez a sors vár, így az összes gyermekét már születésük után lenyelte. Felesége Rhea azonban a hatodikat megmentette, az újszülött Zeusz helyett egy ruhába bugyolált követ adott Kronosnak. Miután Zeusz felnőtt, háborút indított a titánok ellen. Kiszabadította a Tartarusból a küklopszokat (ők kovácsolták a villámait és Poszeidón szigonyát), s az ő segítségükkel legyőzte a titánokat. A bukott titánokra a Tartarus várt, csak sok emberöltő leteltével engedte őket szabadon, és tette meg Kronost az Elysium királyává.

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO szemet gyönyörködtető grafika > okosan kitalált játékmenet > játszva tanít

KONTRA rövid hadjárat > „újrahasznosított" intró

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép **javítás** demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII450, 128MB RAM, 2GB HDD, D3D, eredeti AoM

> ARÉNA

WarCraft III: The Frozen Throne	92%
C&C Generals Zero Hour	83%
Empire Earth: The Art of Conquest	70%

EXPANSION PACK
COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO:HOUR

> **Fejlesztő:** ElectronicArts > **Kiadó:** ElectronicArts > **Web:** ea.games.com

Még háromnegyed év sem telt a nagysikerű Command & Conquer-sorozat legújabb tagjának megjelenése óta, de már a küldetéslemez is a boltokba került. Ez a nagy sietség érthető az EA részéről, hiszen a két nagy vetélytárs (WarCraft III, Age of Mythology) is büszkélkedhet kiegészítővel. A Generalsban ugyan sikerült a terroristák főhadiszállását megsemmisítenünk, de a teljes szervezet felszámolására esélyünk sem volt. A háború befejezése után néhány hónapig csend volt, de aztán megindultak a támadások a civil és katonai célpontok ellen. Kína és az USA szövetségesként egyszer már szembeszállt a terroristák fenyegetésével, most is készen állnak a harcra.

Az EA - jó szokásához híven - még a megjelenés előtt elküldte a 2 CD-n terpeszkedő kiegészítő lemezt, mely még így is igényli az eredeti Generals meglétét a gépen. Valami gond lehetett a telepítővel, mivel hiába tettük az eredeti kettes CD-t a meghajtóba, a program nem fogadta el. Persze, ilyen könnyen nem lehet minket lerázni, mindkét CD-t felmásoltuk a merevlemezre, és onnan indítottuk a telepítést. Fáradozásunkat teljes siker koronázta: így minden gond nélkül sikerült elindítanunk a játékot. Kezdés után szomorúan állapítottuk meg, hogy új nép nem kapott helyet a Zero Hourban, meg kell elégednünk a három eredeti nációval (GLA, USA, Kína). Ez azért is furcsa, mivel a Frozen Throne és a Titans is bővült új, játszható nemzettel; kár, hogy az EA nem kreált szövetségest a GLA-nek is. Három új mini-hadjáratot kapunk (öt-öt küldetéssel), ezek viszont meglehetősen durvára sikeredtek. Tapasztalt Generals-játékosként egyből a legnehezebb fokozaton kezdtem, és bizony voltak olyan pályák, ahol vért izzadtam, mire sikerült végigjátszanom. A játékélményt tekintve viszont alaposan elmarad a Frozen Throne-tól, az új egységeken és fejlesztéseken kívül nem volt benne semmi újdonság. A legtöbb pályán a feladat ugyanaz maradt: semmisítsünk meg minden ellenséges épületet, és azonnal megkapjuk a küldetés végét jelző feliratot. A grafikai kivitelezésért felelős SAGE motor ismét bizonyított, nagy kár, hogy az optimalizálására már nem jutott idő. Míg az eredeti játék csak az utolsó pályákon (sok épület és egység) szaggatott be, addig a Zero Hour bizony már az elejétől megizzasztja a gépben lévő processzort (PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 9700Pro). Ilyen mértékű szaggatást még nemigen tapasztaltam ezen a gépen. A Zero Hour bizonyos helyeken olyannyira játszhatatlanná vált 1024*768-as felbontásban, hogy teljesen vissza kellett venni a grafikai részletességből az elfogadható sebességhez. Nagy kár, sokkal több van ebben a motorban, jó lett volna látni a fejlődést. Az átvezető animációkat ismét a SAGE motorral oldották meg, egyedül a tévés kommentárok szerepére béreltek fel igazi színészeket. Itt egyedül az arab nemzetiségű riporter nyújtott kiemelkedő alakítást, a többiek felejthetők. A hangok viszont kifejezetten jók lettek, a szakosodott tábornokok benyögései gyakran csaltak mosolyt az arcomra játék közben. Mindhárom nép új egységekkel és technológiákkal bővült, de egyik fejlesztés sem lett igazán átütő erejű. Talán Kína erősödött a legjobban, a Helix helikopterük hasonló szerepet tölt be a levegőben, mint az Overlord tank a földön. Napalmbombájával ideális a gyalogság ellen, az Overlordhoz hasonlóan háromféle kiegészítővel is felszerelhető (propaganda torony, bunker, gattling ágyú), sőt még szükség esetén szállítóhelikopterként is funkcionál. A lopakodó egységek felderítése végett fejlesztették ki a kínai radarkocsit, mely alapból két rakétás egységgel együtt érkezik. Újdonság továbbá az ECM tank, mely az ellenséges járműveket bénítja meg. A kínaiak egyetlen épülettel bővültek, ez nem más, mint az internet-központ. Ez az a hely, ahol a hackerek nyugodt körülmények között rákapcsolódhatnak az internetre, és megcsa-







polhatják az ellenség anyagi forrásait. Az amerikaiak régi jó szokásukhoz híven a költséges játékszereiket fejlesztették tovább. Az Avenger tankjuk a légteret hivatott biztosítani, lézerágyújuk soha nem téveszt célt. A mikrohullámú fegyverrel felszerelt páncélos a bázisvédelmet bénítja meg, ideális eszköz a terroristák ellen. Új bázisvédelmet is kaptak, itt az ágyú mellé még négy gyalogost is beültethetünk. A GLA újdonságai közé tartozik a terepjáró motor, mely segítségével gyalogosaink még a hegyeken keresztül is eljutnak céljukhoz. A gond vele csak az, hogy ha leszállunk róla, akkor megsemmisül. A másik támadó fegyver a harci busz, ebbe négy gyalogos fér el. A különleges az benne, hogy miután kilőtték, a benne lévő gyalogosok fedezékként használhatják még egy ideig. A terroristák épületei között megjelentek a csalik, ezeket az eredeti ár töredékéért fel lehet építeni (később persze a hiányzó összeg befizetésével teljes értékű épületté fejleszthetők), és kiválóan alkalmasak az ellenség megtévesztésére. Új tömegpusztító fegyver egyik félnél sem jelent meg, mindössze a tábornoki pontok között tűnt fel néhány egészen használható lehetőség (szőnyegbombázás, propaganda-repülőgép...)

A hagyományos skirmish küldetések mellett a kihívás rész új lehetőségként jelenik meg. Itt kilenc, különböző fegyvernemre szakosodott tábornok közül kell választanunk, vele kell legyőznünk a többieket. Ebben a részben találjuk a legtöbb újdonságot, az alapegységek módosított változatai mellett új fegyvereket is bevethetünk. Az egyik legjobban eltalált tábornok természetesen amerikai, és a légierő a kedvenc fegyverneme. Különleges egysége a lopakodó Comanche, gondolom, nem kell ecsetelnem, mire képesek ezek a láthatatlan gépek. A kínaiaknál a páncélos tábornok az Overlord továbbfejlesztett változatát, az Emperort állítja csatasorba. Az előnyök mellett számolnunk kell a hátrányokkal is: a légierő tábornoka például nem használhat páncélosokat. A kihívás mód végén meg kell küzdenünk végső ellenfelünkkel, akinek birtokában van mindhárom tömegpusztító fegyver. A küldetéssorozat befejezésekor sajnos semmiféle jutalmat nem kapunk, így ez a rész nem sokban különbözik a hagyományos skirmish pályáktól. El tudtam volna képzelni valamiféle jutalmat a hadjárat végén (új pálya, erősebb egységek...).

Bevallom őszintén, kicsit csalódtam a Zero Hourban, ennél többet vártam. A gép mesterséges intelligenciája még mindig hagy némi kivetnivalót maga után, csalás nélkül a gépnek esélye sem lenne. Különösen idegesítő volt az a küldetés, amelyikben GLA szobrokat kellett adott idő alatt megsemmisítenem. Nem elég, hogy folyamatosan támadták nagy erőkkel a bázist, telepakolták a pályát légvédelmi ütegekkel, még a precíziós szőnyegbombázás is célt tévesztett az esetek 90%-ban. Egy teljes napot elszúrtam vele, legalább hússzor nekifutottam, mire a bombázók véletlenül a szobrot találták el. Sok gondom volt az útkereséssel is, nagyobb csapatot vezényelve bizony gyakran előfordult, hogy a járművek egymást akadályozták a mozgásban. Ez a patinás hírű sorozat sokkal többet érdemelt volna ennél; remélem, a fiúk összekapják magukat, és a következő játékukkal (Tiberian Twilight?) ismét felkerülnek a csúcsra. Jó lenne már egy olyan játék, amelyikben az a hamisítatlan C&C-„feeling" visszatér.

Mocsy



> ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO még mindig kiemelkedő grafika > challenge mód

KONTRA Irreális gépigény > mindössze 15 küldetés > hiányzó C&C-érzés

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII800, 128MB RAM, Eredeti C&C Generals

> ARÉNA

Red Alert 2: Yuri's Revenge	88%
Tiberian Sun	90%
Dune 2000	55%



Szeretnél egyet a három eredeti Command & Conquer Generals: Zero Hour-ból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- **Hogy hívták a Brotherhood of NOD karizmatikus, de gonosz vezetőjét?**
- **Melyik cég fejlesztette az eredeti Command & Conquer-t?**
- **Sorolj fel három új egységet a Zero Hour-ból!**

A megoldásokat 2003. november 21-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300 Budapest 3., Pf.: 210



RTS KIEGÉSZÍTŐK

Néhány hónap leforgása alatt a három legnépszerűbb valós idejű stratégia játék küldetéslemezzel bővült. Még nyár közepén jelent meg a Frozen Throne (a megjelenés után két hónappal túllépte az egymilliós eladási-álomhatárt). A Zero Hour és a The Titans jóval frissebb megjelenés, mindkettő szeptember végén került a boltokba (a Zero Hour néhány nappal megelőzte a Titanst). Szokásunkhoz híven ismét összehasonlítjuk ezt a három remekbeszabott játékot kizárólag az általuk nyújtott újdonságokra koncentrálva.

KÜLDETÉSEK, HADJÁRATOK, ÚJ EGYSÉGEK, LEHETŐSÉGEK. A küldetések számát tekintve a Frozen Throne végzett az élen, meglehetős fölénnyel. Három hadjáratban, mintegy 23 küldetéssel simán verte a második helyen végzett Zero Hourt (három hadjárat-15 küldetés) és az utolsó helyen végzett Titanst (1 hadjárat-12 küldetés). Új egységekben nem volt hiány egyik kiegészítőben sem, itt mindhárom játék egyformán jól szerepelt. A Frozen Throne-ban mindhárom alapfaj gyarapodott egy új hőssel, valamint két-két új egységgel. Ezen kívül játszható lett néhány alfaj (pl. naga), ami nagyon sokat dobott a játékélményen. Külön ki kell emelni a bérbe vehető hajóhadat, ezt a lehetőséget nagyon sokan hiányolták az alapjátékból. A Zero Hour ugyan nem kapott új frakciót, de számos új egység jelent meg, különösen, ha figyelembe vesszük a szakosodott tábornokok új játékszereit is. A Titans viszont új néppel bővült, ennek megfelelően mennyiségre ebben látható a legnagyobb növekedés. Persze nem feledkezhetünk meg a hatalmas titánokról sem, ezek a monstrumok alaposan felbolygatták a játékmenetet. Extrák tekintetében ismét a FT remekelt, a Diablo-szerű negyedik hadjárat további hosszú órákra leköti a játékosokat. A ZH Challenge módja nehezebb fokozaton igen nagy kihívás, remek kárpótlás a rövid hadjáratokért. Az Age of Mythology behozta a Titánok korát, bár ez inkább a többjátékos játszmákban jelent forradalmi változást.

GRAFIKA, ZENE, HANG. Grafikailag mindhárom kiegészítő a maximumot nyújtja, bár az tagadhatatlan, hogy egészen más irányból közelítették meg a kérdést. Sok játékosnak nem jön be a Blizzard által favorizált rajzfilm-stílus, pedig ez a fajta megközelítés nagyon is illik a fantasy játékokhoz. A Zero Hour SAGE motorja technológiailag még mindig a legfejlettebb a három motor közül, bár még bőven lehetne rajta mit optimalizálni. Az Age of Mythology rajzolt grafikája, élethű animációi és pazar varázslatai még egy évvel a megjelenés után is elismerésre méltók. A három kiegészítő közül egyedül a Frozen Throne jelent meg renderelt nyitó és záró animációkkal, ezért mindenképpen egy nagyon nagy piros pont jár a Blizzardnak (és egy nagy feketepont az Ensemble-nek azért, mert az alapjáték intróját próbálták meg ismét elsütni). Zene és hang terén nem lehet kiemelni egyik játékot sem, Jeremy Soule remekműveinek színvonalát ugyan nem érik el, de a célnak tökéletesen megfelelnek.

VÉGEREDMÉNY. A három kiegészítő közül nálunk egyértelműen a WarCraft III Frozen Throne-ja került az első helyre. Bárcsak minden kiegészítő ilyen tartalommal jelenne meg, nem lenne okunk panaszra. A második helyen végzett az Age of Mythology: The Titansa, mely amellett, hogy szórakoztat, a beépített lexikonja segítségével játszva tanítja a történelmet. Alig lemaradva szorult a harmadik helyre a Zero Hour, itt az újdonságok hiányát tartottuk a legfájóbb pontnak. A sorrendtől eltekintve mindhárom kiegészítőt érdemes kipróbálni: aki szereti a valós idejű stratégiákat, az egyiket sem hagyhatja ki. ■ **Mocsy**







ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

Nyereményjátékunkban azok az olvasók vehetnek részt, akik 2003. december 23-ig előfizetnek egy évre a Gamer Magazinra vagy érvényes előfizetéssel rendelkeznek 2004. szeptember 30-ig. Előfizetéssel kapcsolatos információ: Tel: 349-4768 vagy E-mail: terjesztes@ipma.hu

Fizess elő és nyerj havonta értékes nyereményeket, s vegyél részt karácsonyi sorsolásunkon, ahol tiéd lehet a Gamer Team által kifejezetten játékra összeállított Álom PC.

További díjaink:
20 colos NEC TFT monitor
Philips A3.600 5.1-es hangrendszer

12 SZÁM CSAK 13.800 FORINT

(30% KEDVEZMÉNY)

A fődíjakon kívül az előfizetők között minden hónapban (szeptember, október, november) kisorsolunk 10 darab BTC D1648D DVD olvasót és 10 db Haegemonia PC-CD ROM játékot.

AZ ÁLOM PC:

INTEL BONANZA ALAPLAP • INTEL 3.2 GHZ-ES PROCESSZOR
ATI RADEON 9800 PRO • 512 MB RAM
FREECOM DVD ÍRÓ • THERMALTAKE HÁZ
120 GB WINCHESTER • TOSHIBA SD-M1712 DVD OLVASÓ
SB AUDIGY 2 HANGKÁRTYA • INSPIRE 5500 5.1-ES HANGRENDSZER
LOGITECH EGÉR ÉS BILLENTYUZET

A NYEREMÉNYEKET BIZTOSÍTOTTÁK:
ATI, CREATIVE, INTEL, LOGITECH, MULTIMEDIA.HU, THERMALTAKE















BOTRÁNY

A következő oldalak enyhe keselyűszagáért elnézést kérek, a téma kétségtelenül bulvárlapok plakátjain is jól mutatna, de súlya és teljes valóságalapja mára sajnos megkérdőjelezhetetlen. Vibrál a levegő a Half-Life 2 körül, a lapzárta előtti héten a játéktörténelem egyik legjelentősebb, és bár még meglehetősen kiszámíthatatlan, ám kétségtelenül súlyos következményeket vonzó lopási ügye bontakozott ki. A következőkben ennek előzményeire, tényszerű részleteire, hátterére, jelenlegi és jövőbeni hatásaira igyekszünk fényt vetni.

Kezdjük legutóbbi számunk megjelenésének mérsékelten nyugodt pontján! Egy hónapja még hittel, reménnyel, bizalommal tekintettük a szeptember 30.-i dátumra (a rendíthetetlen realista Mocsyt leszámítva). Aki kétkedni akart, kétségtelenül találhatott magának alapot: a túlzás nélkül komikusnak minősíthető Vivendi-Valve vita (csúsztatjuk - tényleg? - tényleg! - nem csúsztatjuk - de igen - na jó, csúsztatjuk - egye fene, mégsem) végére már tán' a kiadó maga sem tudta, mit ígért legutóbb. A megjelenés időpontja pedig ez iránt a legkisebb tolerancia nélkül közeledett az azt kb. 20 nappal megelőző szokásos aranylemez-bejelentést kihagyva. A boltokra mindeközben kikerültek a díszdobozok, rajtuk a jól ismert 4 számmal, jelentős erőkkel stabilizálták a majdani legális letöltésekért felelős, notórius összeomlási hajlammal küszködő Steamet, s részletes információkat kaptunk a különböző borítókról, a Half-Life 2 kereskedelmi és Radeon 9800XT-hez szórni kívánt verzióiról is. Szomorú kis szemfényvesztés - nem tudta eltakarni a legfontosabbat, amit változatlanul nem tisztáztak. Sajtó és rajongó együtt vett mély levegőt - tanácstalanul, egyre gyorsabban dobogó szívvel vártuk,

hogy eldőljön a játékostársadalom döntő többségének érdeklődését élvező alkotás sorsa. Újabb fps-forradalmat, vagy csupán kiábrándítást kapunk?

Szeptember harmincadika előtt két nappal megérkezett az utóbbi hír egy szűkszavú, az okokat nem firtató nyilatkozat keretében: szünidő környékére elhalasztva. Csak pár napot kellett várnunk a máig tomboló folytatásra: igen kifinomult technikát alkalmazva hackerek hozzájutottak a játék Source forráskódjához, és így azt a továbbiakban semmi sem tudja megvédeni attól, hogy közkézre kerüljön. A kód megszerzése jól felkészült ember/emberek alaposan megtervezett, szisztematikus támadássorozatának eredményeként sikerült. A Valve belső hálózatának adatforgalmát feltehetőleg már szeptember eleje óta lehallgatták hozzájutva így a szükséges jelszavakhoz. Gabe Newell (Valve alapító) saját e-mail forgalmának és az ezen keresztül átfolyt adatok mennyiségének egyeztetése után arra a következtetésre jutott, hogy az Outlook előnézet opciójában megbúvó puffer-túlcsordulási hibát kiaknázva sikerült bejuttatni a kifejezetten a megfertőzésükre átírt (ilyen verziókkal még sehol nem találkoztak, és a vírusellenőrzők sem érzékelték őket) billentyű-leütés rögzítőt, s a különböző adatmozgatási folyamatokat és registry-bejegyzéseket elrejtő alkalmazásokat juttatni a gépére. Az azonnali ellenőrzés során kiderült, hogy a cég gépeinek a többsége már jó ideje fertőzött. Hamarosan már a támadás során felhasznált több mint fél tucat program nevére és az akcióban betöltött pontos funkciójára is fényt derítettek, s erről becsülendő módon informálták a többi lehetséges újabb célpontot jelentő fejlesztőt. Mindeközben a játékosokat megkérték a forráskód lelőhelyeiről és a támadók esetleges kilétéről történő tájékoztatásra. A hű várakozók segítsége gyorsnak és eredményesnek bizonyult, pár nap alatt a Source elszabadult - mint azt Gabe folyamatosan igyekezett hangsúlyozni - részlete rengeteg oldalról tűnt el. Ami azonban egyszer a netre felkerül, mint tudjuk... Az események tehát a körülményekhez képest kedvezően alakultak, ám a következmények így is nagyon súlyosnak tűntek. A Vivendi nyilatkozata szerint a kikerült kóddarabok átírásának végső határideje 2004 áprilisa - merthogy immár át kell őket írni, ez nem vitás. A Valve ellenben a hivatalos választól visszahúzódva csak félszavakat mormogott - "azért annyi idő lehet, hogy nem kell; ki tudja, talán idén még sikerül; egyelőre kárfelméréssel foglalkozunk". Déjá vu.

Október hetedikén a vihar után lassan tisztuló égből villámcsapásként vágódott be a következő fejezet nyitánya. A Valve eddig csak abban reménykedett, hogy ha a nagyközönség nem tud róla, nem is szerzi meg, vagy az ő tudomásukra is csak ekkor jutott, talány, de a tény súlyosságának fényében nem is fontos, hogy nemcsak a Source engine "részlete", hanem maga a Half-Life 2 játszható verziója is a lopás áldozatává vált. A mű, melyet a többség az év játékaként várt, melytől a Vivendi Universal Games anyagi helyzete stabilizálódhatott volna, és nem utolsó sorban a Half-Life sorozat trilógiává bővülésének anyagi alapja épp' befejezetlenül, dicstelen formában, gigászi tömörített fájlként útjára indult a neten. "Csak demo-verzióról van szó; ez még valami régi anyag", hallhattuk rögtön a különböző, a tényt elbagatellizálni próbáló, igaz, nem hivatalos kijelentéseket. Mindennek a magát csak Anonymous Leakerként megjelölő személy vetett véget. Az igazság bajnokaként bírálta a céget, az E3-as demót szemfényvesztésnek ítélte, és állítása szerint ezt a verziót csak azért hozta nyilvánosságra, hogy rávilágítson: a program közel sincs olyan állapotban, ahogy azt a cég leírta, a 09/30-as ígérgetés átverés. Sokan maradtunk volna boldogabbak, ha ez előbb-utóbb úgyis elodázhatatlanná váló egyszerű halasztás keretében válik nyilvánvalóvá - ez a cselekedet közelebb semmiképp sem hozta a megjelenést. A mindeközben percek alatt sokszorozódó verzióról tehát egyértelműen kijelentette: "Az, ami a Valve kezében most van, nem több, nem kevesebb. (...) Egyáltalán nincs ennél fejlettebb változat a hálózatukon!" Anonymous közlendője így zárult: "A Valve-nak: azt ajánlom, hagyjátok abba a hazudozást a vásárlóitoknak arról, mennyit is loptak el tőletek, ellenkező esetben kénytelen leszek mindent a nyilvánosságra hozni, hogy igazoljam magam. Tudjátok, mitek van, ahogy én is."

Nem igazán tudtuk elképzelni, ezek után mivel lehet még zsarolni a fejlesztőket - az is épp' elég megdöbbentő, hogy ilyesmi a játékiparban már megtörténhet. Hamarosan újabb csomag került fel a világhálóra, rajta a CS monogrammal... Hogy ez a nemrég aranyba öntött Condition Zerót, vagy a Counter-Strike 2 első verzióit takarja-e, jelen pillanatban még nem tisztázott. (Félő, hogy mindkettőt.) Tény, hogy az ügy ezektől az óráktól kezdve a játékvilág viszonylataiban hatalmas nyilvánosságot kapott. A CNN Money még aznap riportot adott le, a legnagyobb online gamer magazinok szintén 24 órán belül tekintélyes fejlesztők interjúival telített különleges anyagot hoztak nyilvánosságra. A Half-Life News összeomlott a látogatók hirtelen megtöbbszöröződött súlya alatt, a Valve-vel szorosabb kapcsolatot ápoló HL oldalak pedig szinte a fejlécbe gyömöszölt felhívásokkal figyelmeztetik azóta a látogatóikat, hogy ha találkoznak a lopott verzióval, ne töltsék le, hanem értesítsék Gabe csapatát, és amennyiben a fórumokon élménybeszámolót próbálnának tartani, a nickjeiket azonnal törlik. A szófogadatlan közösség persze megtalálta a kibeszélés módját: IRC logokból mára talán végigjátszást is lehetne írni. Az esettel kapcsolatos kommunikáció méretei egyébként is már csak "normál alakban" írhatók fel. Szokás szerint egyesek azonnal összeesküvés-elméletek gyártásába kezdtek, melyek közül némelyik odáig fajult, hogy az egészet a Valve előre kitervelt, a fél éves halasztás könnyű indoklása érdekében elkövetett akciójának titulálta. A többség persze csak kesereg azon, hogy az önmagában is nagyon kínzó gondon túl még ilyesmiket zúdítanak az áldozatok nyakába.

Ötévnyi kemény munkát, befektetett dollárok millióit, és az ebből kihajtott hatalmas szellemi tőkét tulajdonították el. A PC-s közösség abszolút fókuszában lévő alkotás került tolvajok kezébe. Mondhatjátok: nem született még olyan játék, amelyről ne készült volna kalózmásolat. Nos, ilyen előzmények után, a megjelenés előtt nem sokkal, ekkora érdeklődéstől övezve, ilyen hosszú fejlesztési idő után és ilyen hatalmas költség mellett, pláne a manipulálható forráskóddal együtt azért mégis kirívó az eset. Most nem pusztán egy alfa, fejlesztés alatt álló limitált verzióról van szó, mint a Doom III esetében, mely ehhez képest szinte síri csendben szivárgott ki. Az eset teljesen bizonytalan távolba tolta előlünk a megjelenést. A kódot újra kell írni, ellenkező esetben azt kiismerve a Half-Life 2 felhasználhatóvá válik a játékosok ellen. A Source engine ellopásának másik, még jelentősebb negatív aspektusa: a benne foglalt innovációk, egyedi, újszerű megoldások, amelyeket már jól tudjuk, licenceltek, más fejlesztők kezébe jutva megszűnnek egyediek és újszerűek maradni. Ha magának a Half-Life 2-nek majdani eladásai nem is csökkennének drasztikusan, ez önmagában is nagy érvágás a Valve számára. S a harmadik részlet: az ATi tekintélyes summáért vásárolta meg a jogot, hogy csúcskategóriás kártyájához HL2-vel csalogathassa a vásárlókat - őt ki és hogy fogja kártéríteni (itt suhannak át az ember agyában egy fél pillanatra a rosszindulatú teóriák)? Az eset a Half-Life modfejlesztést is blokkolta. Az "ellenőrzés és tisztítás" ideje alatt a cég belső hálózatát teljesen lezárták a külső partnerek elől. A Valve tehát sakkozhat a produktumáért már fizetett cégekkel, hackerek után kutathat, és újraírhat egy egyszer már elvégzett munkát ahelyett, hogy békésen tökéletesíthetné alkotását - amíg annak egy befejezetlen, de minden részletet felfedő verziója közkézen forog, és esetlegesen még negatív fényt is vet rá. A Vivendi Universal Games részvényárfolyama meg talán hullik annyit, hogy hosszas kínlódás után épp' emiatt sikerül ténylegesen eladásra kerülnie. Ami minket, mint a harmadik felet illeti, az nem több, mint újabb hónapokig tartó bizonytalanság - és reálisan szemlélve sokak számára valószínűleg egy bugos, a Half-Life név dicsőségét káromkodások tárgyává silányító pre-release verzió. ■ Lucas Z

> A SZAKMA REAKCIÓJA

Az esetet természetesen a játékfejlesztők népes közössége sem hagyta kommentár nélkül. A jelesebb nevek azon kívül, hogy minősítették az esetet, kifejtették álláspontjukat a távolabbi hatások tekintetében is. Érdemes idézni pár részletet!

...

Még a legoptimistábbak közé tartozó Richard "Levelord" Gray is így fejezte be álláspont foglalását: "Az ilyen típusú hackereknek komolyan ketté kellene törni az ujjait!"

Ken Levine (Irrational Games lead dizájner) hozzászólása szerintem még érdekesebb, elgondolkodtatóbb. "Nagyszerű, kedves hacker, elérted, hogy a játékcégek inkább rettegjenek sebezhetőségüktől, minthogy az energiáikat a játékfejlesztésre tudnák összpontosítani..."



American Conquest: Fight Back

Fejlesztő: GSC Game World **Kiadó:** CDV Software Entertainment AG **Web:** www.americanconquest.de



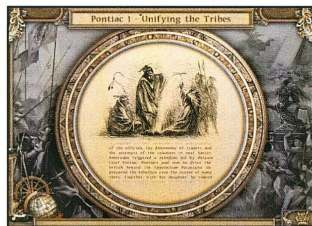
Az amerikai kontinens meghódítása kétségtelenül az egyik meghatározó epizódja a történelemnek: Hernan Cortez conquistadorai az egész azték birodalmat eltüntették a Föld színéről, az észak-amerikai indián törzseket pedig az angol gyarmatosítók ritkították a felsőbbrendűségük biztos tudatában. Az American Conquest ezt a morálisan vitatható, ámde hadtörténeti szempontból mindenképpen érdekes korszakot öleli fel, és ahogy a játék találó szlogenje hangoztatja: megváltoztathatjuk azt, ami már csak történelem. A játék az év első felében kelthette fel a Cossacksért rajongó stratégákat (mely cím tulajdonképpen e játék elődjének tekinthető), és most az alkotói újabb hadszínterekkel kényeztetnek minket, méghozzá az American Conquest egy teljesen különállóan futó – azaz stand alone – változatával.

A „visszavágó” hadjáratai az 1517 és 1804 közötti időszakban játszódnak, amikor a játék első részében is szereplő gyarmatosító birodalmak és az ismertebb indián törzsek mellett öt újabb nemzet is bekapcsolódik a harcokba – ezzel összesen immár 17 náció közül választhatunk. Hogy csak az „újoncokat” említsük: irányíthatjuk az Eldorádót kereső német telepeseket, akiknek a bennszülött törzsekkel kell leszámolniuk, Alaszkában ugyanakkor az oroszok előrenyomulásában segíthetünk, avagy éppen ellenkezőleg: a Haida törzs totemoszlopait védelmezhetjük. Újonnan most a portugálok is kiveszik a részüket, akiknek az inkák területére fáj a foguk, avagy lehetünk a hollandokkal, mikor is az inkákat szövetségesként könyvelhetjük el, ellentétben a spanyolokkal és a franciákkal. Az új nemzeteknek köszönhetően több mint 50 új egység szerepel a játékban, és összesen 25 új küldetés vár ránk, melyek 8 izgalmas hadjáratot alkotnak.

A játék alapjai persze megmaradtak a Cossacks által kitaposott „hadiösvényen”. Maradt a 2D-s grafika, amelynek előnyeként holmi poligonok megjelenítése nem terheli a grafikus kártyát, és így akár több ezer katonát irányíthatunk egyszerre. A hatalmas tömegeket különböző fegyvernemű alakulatokba rendezhetjük, majd így egy-egy gombnyomással teljes századokat választhatunk ki, és adhatunk nekik parancsokat. Amennyiben jól gazdálkodunk, a haderőnk létszámát újabb és újabb egységek kiképzésével gyarapíthatjuk, a határ szinte a csillagos ég – vagy legalábbis majdnem, hiszen a játék egészen pontosan 16000 katonát képes „kezelni”. Tiszteket kiképezve, majd azokkal szövetségeseket keresve akár zsoldosokat is felfogadhatunk, aminek szintén megvan a maga előnye és veszélye: „készen” kapjuk az emberanyagot, ám ha netán kiürül a kasszánk, és nem tudjuk kifizetni a zsoldot, ezek az egységek könnyen ellenünk fordulhatnak.

A seregről tehát gondoskodni is kell. A Cossacks óta megszokhattuk, hogy nem elég csupán a katonák kiképzésére költeni, ugyanis az embereknek élelemre folyamatosan szükségük van. A gazdálkodós része a dolognak a már jól bejáratott sémák szerint zajlik. Mindenek előtt munkaerőre van szükségünk, amit lakóházak építésével oldhatunk meg. Ezután sorban jönnek ki az épületből a szapora parasztok, akiket elküldhetünk egyrészt az erődünkbe, ahol békeidőkben katonákat képezhetünk ki, másrészt pedig valami munkát adhatunk a népnek. A földet művelhetjük malmok építésével, fát termelhetünk tároló helyek felhúzásával, valamint különböző bányákat létesíthetünk. Egyes küldetésekben kereskedőhelyek is vannak, ami segít abban, ha valamelyik nyersanyagból szűkölködünk, ugyanakkor valami mással meg teli van a raktár. Ha minden jól megy, sosem szenvedünk hiányt semmilyen nyersanyagból, így aztán bővíthetjük, illetve modernizálhatjuk a termelést, és komoly erődök által védelmezve felhúzhatjuk a városházát is, ahol gőzerővel folyhat az értelmiségi munka. Új találmányok és eszközök révén modernebb felszerelésű katonákat képezhetünk ki, végül pedig ágyút önthetünk, ami ugyan időben és nyersanyagban is sokat kóstál, de a csatatéren bőségesen visszahozza az árát. Persze, hogy milyen fegyvereket tudunk előállítani, az nagyban függ attól, hogy melyik felet választottuk. Az otthonukat védelmező indiánok inkább a szaporaságukkal és a gyorsaságukkal tűnnek ki, semmint a haditechnikájukkal. Sok lúd azonban disznót győzhet, hiszen például közelharcban nem biztos, hogy a spanyol muskétások túl jól „muzsikálnak”, nem beszélve arról, hogy az épületeket nem csak szétrombolni, hanem elfoglalni is



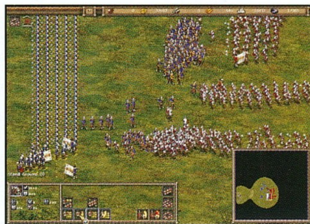














lehet – ez az American Conquest egyik legjellemzőbb vonása. Az egyik pillanatban még lőporfüst csapódik ki az épület lőréseiből, és a dörrenések nyomán indiánok terülnek el holtan, míg a következőben már a páncélos katonákra zúdul nyílzápor ugyanonnan. A harci szellem ugyancsak ütőképes kártya lehet a haditechnikával szemben. Lehet az ellenségnek sok ágyúja, ha egyszer ügyes taktikával sorra verjük szét a hadoszlopait, és a megmaradt katonái futásnak erednek. Sosem szabad elfelejteni: a teli has, a teli erszény, a jó felszerelés és persze a győztes csaták jótékony hatással vannak a sereg moráljára.

A játékot ezúttal is többféle módban játszhatjuk, mind egyjátékos módban, mind multiplayer módban (LAN vagy internet, legfeljebb 7 játékossal). Először is választhatók különálló küldetések, amelyekben a győzelemhez szükséges feltételek nehézségi szinttől függően változnak, és vannak a már említett hadjáratok, amelyek során konkrét helyzetekben kell győzedelmeskednünk. A történelmet kedvelő játékosok örömére – még ha csak szövegesen is – a játék szépen felvázolja, milyen valós események ihlették az adott hadszíntér kialakítását, és tulajdonképpen ismert hadvezérek szerepében tetszeleghetünk. Ott van például a legnagyobb indián szabadságharc, melyben Pontiac, az indián törzseket egyesítő hadvezér „rézbőrébe” bújhatunk bele, vagy éppenséggel harcolhatunk ellene az angolok oldalán. A Yucatán-félsziget birtoklásáért pedig Cortez spanyoljaival épp úgy küzdhetünk, mint az aztékokkal vagy a mayákkal. Érdekessé teszi a játékot, hogy a hadjáratok egyes állomásainál nem feltétlenül az ellenség totális megsemmisítése a cél. A küldetés elején mindig megjelennek az aktuális feladatok – például amikor a németek megérkeznek az Új Világba, még egy parasztjuk sincs, aki hurcolná a cuccokat, így hát fogniuk kell párat.

Üzemmódként választható a Random Map opció is, amellyel véletlenszerűen generált térképet kérhetünk, vagy a kimentett állások is választhatók. Mi több: saját tervezésű helyszín is lehetséges, hiszen a főmenüből indítható Editorral magunk vázolhatjuk fel nemcsak az alaphelyzetet, hanem a térkép kialakítását is. Új üzemmód a Battlefield mód, amelyet elindítva egyből a csatatéren találjuk magunkat. Ez igazából a hardcore játékosoknak való, merthogy az előre legyártott 10 küldetésben a túlerővel szemben, szinte már eleve vesztettnek tűnő helyzetben kell valami nyerő stratégiát kidolgozni.



Az American Conquest: Fight Back kiértékeléseként nagyrészt ugyanazokat lehet elmondani, mint amit az eredetiről, hiszen a külalak mit sem változott. Hatalmas területeken (1024x768 pixel felbontású képernyőből 30x20 van egy térképen) temérdek embert mozgósíthatunk, és eközben nincs lelassulás még az átlagos gépeken sem, a 2D-s grafika pedig a maga nemében igazán remek. Minden tereptárgynak van árnyéka, a gályák szépen tükröződnek a hullámzó vizeken, és attól függetlenül, hogy a katonák csak pár pixelből állnak, még így is nagyon autentikusnak tűnik a felszerelésük és az egyenruhájuk. A hasonló RTS-ektől eltérően az American Conquestben nincs hangos parancsnyugtázás a katonáink részéről, de ez nem is baj, mert a hangok nagyon jók – ahogy például a lovasság dübörögve indul a kiszemelt cél felé. A háttérben szóló zenék szintén az éra hangulatát teremtik meg, a dallamok igencsak fülbemászók – viszont sajnos nincs sok belőlük (ezúttal se), ezért sűrűn ismétlődnek.

Szóval, aki már játszott a kijevi fejlesztők valamelyik előző munkájával, azt meglepetés nem érheti. A magam részéről igen szórakoztatónak találtam a hadjáratokat, ezért úgy érzem, a játék tartogat annyi új izgalmat, hogy nem egészen csak új bőr lehúzásáról van szó, és a Fight Back tényleg megállja a helyét stand alone, azaz önálló kiadásként is.

V.Z.





> ÉRTÉKELÉS

72%

grafika	20/25
zene/hang	09/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	09/15
összhatás	4/5

PRO nagy létszámú, mégis könnyen vezérelhető a hadsereg és emellett kicsi a gépigény > valódi történelmi események lettek lemodellezve

KONTRA ha valaki nem játszott az elődökkel, az túl hamar a „mélyvízben” találja magát

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII450, 64MB RAM, 1.5GB HDD

> ARÉNA

Cossacks	87%
American Conquest	75%
Age of Empires	90%



SPACE COLONY

> **Fejlesztő:** Firefly > **Kiadó:** Gathering of Developers > **Web:** www.spacecolonygame.com

Számos új ötlet, eleddig egyik tycoon-jellegű játékban sem látott elem – ilyen, és ezekhez hasonló beharangozókat lehetett hallani a Space Colony című űrbázis-menedzselős játékkal kapcsolatban. Mivel ilyen felvezetés révén már nem egy olyan tycoon game-mel volt dolgunk, mely végül enyhén szólva sem aratott nagy sikert, nem fűztem túl nagy reményeket a Firefly alkotásához sem. De csalódnom kellett, méghozzá pozitív irányban, mivel attól függetlenül, hogy ez a játék sem rengeti meg alapjaiban a sokak szerint mára túlságosan is ellaposodott kategóriát, valóban tartalmaz olyan újszerű és egyedi, ráadásul színvonalasan kivitelezett elemeket, hogy melegen ajánlhassam minden sim-tycoon rajongónak.

SIM VAGY TYCOON? Vagyis a program inkább a Simshez, vagy inkább a Zoo, a Rollercoaster és egyéb tycoon játékokhoz hasonlít-e. A válasz az, hogy mindkét kategóriába besorolható, mivel az űrbázison dolgozó karakterek elégedettségéről is gondoskodnunk kell, de a bázis építésének a célja már nemcsak eme elégedettség biztosítása. De ennyire ne ugorjunk a dolgok közepébe, nézzük kicsit részletesebben, hogy miről is van szó. Adva van a bolygófelszín, melyen ki kell építenünk egy központot, vagy legalábbis folytatnunk egy bázis építését. A bázis működéséért néhány, önálló személyiséggel rendelkező hölgy, illetve úr fog gondoskodni, akik a Simshez hasonlóan rendelkeznek egyrészt képzettségekkel, másrészt igényekkel. Az igényeket pedig, melyek közt helyet kapott az evés, az alvás, a szórakozás, a higiénia iránti igény, a társasági szükségletek, valamint még a fizetés felmarkolásának alantas vágya is, a mi feladatunk lesz kielégíteni.





IGÉNYEK ÉS FELADATOK. Ez így igen egyszerűnek hangzik, de a Space Colonyban szinte minden összefügg, ami azért némileg bonyolítja a helyzetet. Először is, ha kiválasztunk egy, a küldetés során rendelkezésünkre álló embert, akkor a portréja alatt egyfelől láthatjuk az említett szükségleteket, melyek mellett két körrel találkozunk. A felső, nagyobbik jelzi a karakter elsődleges munkakörét, míg a kisebbik a másodlagost. Az óralapot jelképező körök jól láthatóan két részre oszlanak, melyek közül a zölddel vagy sárgával bekeretezett körcikk jelzi, hogy a nap mekkora részén foghatjuk munkára hősünket. Hogyha az igények feletti nagy, általános elégedettséget jelző csík hosszú és zöld színű, a körcikk a nap, vagyis a kör nagyobb részét öleli fel, tehát emberünk robotol, mint a szorgalmas kis hangya. Ha viszont nem gondoskodunk megfelelően szükségleteiről, az is előfordulhat, hogy a kijelölt körcikk olyan apróvá válik, hogy figuránk már el sem indul kijelölt munkahelyére.
Akadnak igények, melyek kielégítése tényleg egyszerű. Ilyen például a higiénia iránti szükséglet, mely kielégítéséhez nem kell mást tennünk, mint a bal oldali ikonsorból kiválasztjuk a vöröskeresztes ikont, ezután - feltéve, ha rendelkezünk elegendő pénzzel - lehelyezünk a bázison belül egy sci-fi zuhanyzót, majd kiválasztott emberkénket a zuhanyzón végrehajtott bal-klikkel utasítjuk, hogy ugyan, csutakolja le magát. Ennél már bonyolultabb a helyzet, hogyha nem akarjuk etetni bázisunk lakóit. Ugyebár az űrben vagyunk, tehát nem lehet kiugrani az ABC-be fél kiló kenyérért, hanem vagy építünk egy, a helyi növényzetből élelmet kreáló állomást, vagy felhúzunk egy űrcsirke-farmot. Mindkét létesítményhez szükség van egy karakterre, aki irányítja az ott folyó munkálatokat, de ehhez az adott figurának rendelkeznie kell a megfelelő képzettséggel. Előfordulhat tehát, hogy nem vagyunk eléggé figyelmesek, és pont az az emberünk fog az éhhalál szélére jutni, aki képes lenne kezelni a csirkefarmot, de mivel nagyon éhes, nem hajlandó elindulni dolgozni. Ugye, már nem is olyan egyszerű az élet… Azért nem kell pánikba esnünk, mivel senki előtt sincs egyetlen ajtó sem bezárva, vagyis a megfelelő létesítményekkel, mint amilyen a könyvtár, bárkit megtaníthatunk bármilyen szakmára.

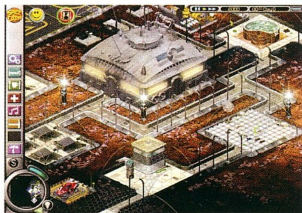
A ROCKERTŐL A PLAZACICÁIG. Egyre csak emlegetjük a bázis lakóit, így épp itt az ideje, hogy górcső alá vegyük a potenciális lakókat. A Simsszel ellentétben a Space Colonyban nem mi „rakjuk össze" a lakókat, hanem „előre gyártott" embereket kapunk. Ezek a karakterek más és más személyiséggel rendelkeznek – van, aki gyakran megéhezik, van, akinek fontos a rendszeres beszélgetés, mások pedig nagyon szeretnek szórakozni. A főszereplő, vagyis az a karakter, akivel szinte minden küldetésben találkozni fogunk, Vénusz. Ő egyfelől rendkívül csinos, kedves, fiatal lány, másfelől pedig a legtöbb feladatra felhasználható bázislakó, és ráadásul nagyon jól bírja a gyűrődést, vagyis nem fog mindenféle rigolya miatt sztrájkot kezdeni. Szintén stabil szereplő Stig, a vagány norvég motoros, akit nyugodtan kizavarhatunk a rideg bolygófelszínre valamilyen randa gépezetet kezelni, csak arra vigyázzunk, hogy az igénysávjai ne csökkenjenek túl mélyre, mert akkor képes törni-zúzni, sőt, még társait sem átallja megtámadni. Szerencsére építhetünk pszichiátriai átnevelőt, vagy ha nem vagyunk enynyire humánus beállítottságúak, sittet is, ahova Stig komát beküldve az szépen, lassan meg fog nyugodni. Újabb jellegzetes karakter Tammy, a koros bártündér, aki állandóan társas kapcsolatra vágyik, de pillanatok alatt sikerül mindenkivel összevesznie. Mivel trécselni csak a barátok kategóriába tartozó társakkal lehet, az ellenségekkel nem, szükség lesz egy kapcsolatjavító beszélgetésre, amihez ugyan egyik félnek sem fog fülleni a foga, de hát muszáj. Lesz még rasztahajú rapper, kétmázsás asszonyság, kertésznadrágos farmer, punk hölgyike és rózsaszín minijében tipegő plazacica is, akit a takarításon kívül nemigen tudunk másra használni.

HADJÁRATOK ÉS KÜLDETÉSEK. A tutorial mellett összesen háromfajta szingli játékmóddal találkozhatunk. Az első, a Space Colony mód gyakorlatilag tutorialnak is felfogható, hiszen olyan küldetésekből épül fel, melyek során fokozatosan ismerkedhetünk meg a feladatokkal, valamint a karakterekkel. A küldetések során a képernyő bal felső részén láthatjuk a teljesítendő részfeladatokat, melyek eleinte olyan egyszerű kihívásokat jelentenek, mint az oxigénellátás biztosítása, a bázis kitakarítása, vagy adott számú csirke feldolgozása a csirkefarmon. A későbbiekben bonyolódik a dolog, mivel vagy időre kell teljesítenünk a feladatokat, vagy megjelennek az ellenséges, bázisunkat romboló idegenek is. Bizony, az élet az űrben sem habos torta. Szerencsére nem vagyunk védtelenek, mivel többfajta katonai eszköz áll a rendelkezésünkre. Ezek közül az egyszerűbbek, mint az elektromos kerítés, vagy az automata sugárvető a kisebb, kevésbé veszélyes lények ellen alkalmazható, míg a komolyabb, személyzetet is igénylő fegyverek révén már azokkal a rémekkel is felvehetjük a versenyt, amelyek néhány ütéssel szétverik bármelyik struktúránkat. A másik két játékmód nagyon hasonlít egymáshoz – gyakorlatilag egy galaktikus képernyőn kell kiválasztanunk valamelyik bolygót, amelyen egy adott feladatot kell megoldanunk, vagyis ezek amolyan single mission módok.





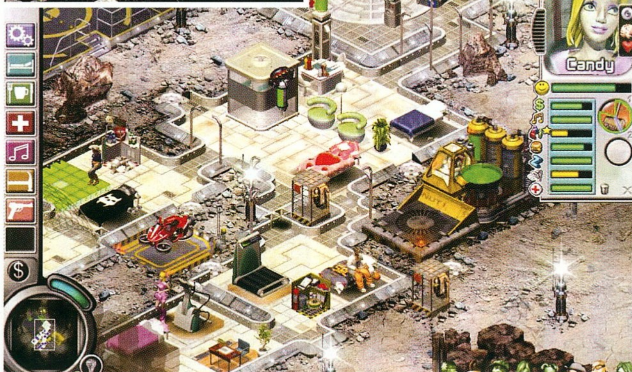




KÉPEK, HANGOK, BENYOMÁSOK. Ami a játék grafikáját illeti, kétségtelenül nem az év szenzációjával van dolgunk, viszont kategórián belül nem sok szebb programmal van dolgunk. A karakterek igen részletesen vannak megrajzolva ahhoz, hogy észrevehetők legyenek az apró részletek, melyek élővé varázsolják a figurákat. A karakterek mozgása már kevésbé szemet gyönyörködtető, viszont azt mindenképpen dicsérettel kell említenünk, hogy például ha a diszkóparkettre küldjük hőseinket, mindegyikük másként kezdi el ropni a maga táncát a maga zenéjére. A grafika területén mindenképpen ki kell még emelnünk a szépen megtervezett, és nem utolsó sorban jól áttekinthető menüket, eligazításokat, és általában az egész keretrendszert.

Ha a hanghatások nem is, a zene nagyon jóra sikeredett. Jó, tudom, tegyük hozzá, hogy a kategórián belül, a Space Colony strófái azonban nem tartoznak azok közé a tipikus tycoon-muzsikák közé, melyeket az ember pánikszerűen kapcsol ki fél óra játék után. Ha valakinek az előre felkínált zenei anyag mégsem tetszene, saját MP3-ait is beillesztheti a játékba. Hogy egy negatívumot itt is említsünk, a küldetések alatti üzeneteket nem látjuk írásban, és sajnos ezeket az amúgy poénos gépies torzítás miatt nehezen értjük meg.

Lehetne még sorolni bőven az érdekességeket és az újdonságokat, de a lapot ugye Gamer, és nem Space Colony-magazinnak hívják. Viszont remélhetőleg sikerült elegendő kedvet gerjeszteni a programhoz, hogy a cikkből kimaradt csemegéket mindenki maga találja meg a bolygók rideg felszínén... ■ TRASHER



> ÉRTÉKELÉS

84%

grafika	18/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO sok újdonság a műfajon belül > humoros figurák egyedi rigolyákkal > kellemes zene > áttekinthető kezelőfelület

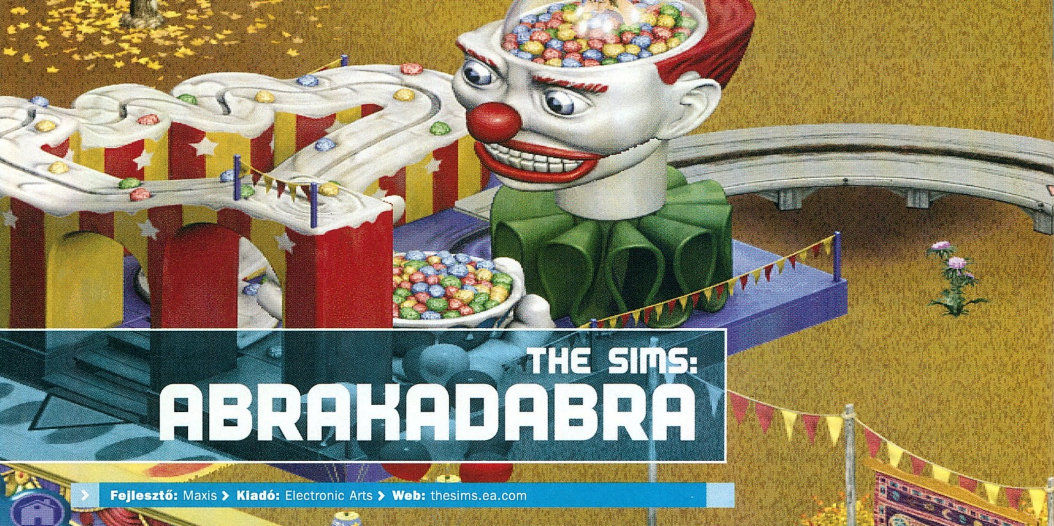
KONTRA darabos karakteranimációk > nem lehet kiíratni az üzeneteket

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128MB RAM, 500MB HDD

> ARÉNA

Tropico	82%
Supremacy	85%
Deadlock II: Shrine Wars	60%



Fejlesztő: Maxis > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** thesims.ea.com



Csiribí-csiribá, még éppen lapzárta előtt megérkezett a legújabb, egyben utolsó The Sims kiegészítő. Talán, ha nem lett volna ennyire mágikus, talán, ha nem hoz ennyi újítást, és főleg, ha nincsenek benne sárkányok, kiadom a kezemből...

Az első éjszaka még nem volt baj, hiszen nagyjából nulláról kezdtem mindent, így a szokásos teendők mellett éppen elég gond volt a méhészkedéssel, vajköpüléssel és guzsalyfonással, miközben belekezdtem a bűvigék megfejtésébe és az új receptek kipróbálásába is. Ám a második este némi zeneterápia és dédelgetés után Burnie kikelt a tojáskájából, és onnan kezdve rabul ejtett a játék, amelyben végre dédelgethettem, kényeztethettem, egyáltalán figyelhettem egy apró sárkány huncutságait. Nnna jóóóó, kicsit elfogult vagyok, bevallom, alaposan leamortizálta a házat, de szerintem mondhatnánk úgy is, hogy neki tetszővé alakította, kár, hogy a simek kevésbé tudnak alkalmazkodni, és zavarja őket, ha a virágoskertet felfaló, látszólag békés bestia kergeti a macskát, és rendszeresen felgyújtja otthonuk különböző berendezéseit... Most, hogy jobban belegondolok, engem is zavarna. Hmmm.

BŰVÖLET. Elcsábításunk már az első pillanatban megkezdődik, hiszen a kiegészítő telepítése után simünk háza elé csomag érkezik, amelyben megtalálunk mindent, ami a mágia elsajátításának rögös útjára lépésünkhöz szükséges, hiszen a doboz rejt varázskönyvet, mágikus kütyüt, pálcát és számos hozzávalót is. Ám nem lehet esztelenül nekiállni varázsolni, hiszen a könyvben csak a bűvigék „receptjeit" találjuk meg. Csak ha már sikerült a komponenseket összeszednünk, kezdhetünk a kutyulásba, vagy varázskő készítésébe, és ha sikerrel jártunk, akkor tudjuk meg a varázslat nevét. Az, hogy a bűvige pontosan mit csinál, még mindig titok, bizony ki kell próbálni – magunkon, a szomszédokon, vagy akin merjük. Lesz köztük békává változtatás, barátságturbózás, bőségszaru, piszkosedény-dömping, klónozás, hipnotizálás, megsemmisítés, mosolycsalás és mindenféle mókás dolog. Persze a varázslatok egy része rizikós, elsülhet a visszájára is, de ezt a kockázatot a kezdő mágusnak bizony vállalnia kell. Mindenesetre másokat óvatosan kell bűvigékkel bombázni, mert vannak, akik jóval képzettebbek, és bizony egy-egy rosszindulatú móka alkalmával mi is pórul járhatunk.



A BALSORS ERDEJE. Különös, új terület nyílt simjeink számára a kiegészítőben: egy baljós, mágikus erdő. Hangulatos területein rengeteg móka és rémület várja az ifjú tanoncokat és a mestermágusokat egyaránt. A kezdőkészletünkben talált mágikus lyukon át, ingyen „pottyanhatunk" az általunk választott területre. Természetesen mindet áthatja a mágia, ám itt csiszolhatjuk ké-







pességeinket, tanulhatunk, párbajozhatunk, vásárolhatunk, csereberelhetünk (!), sőt, küldetéseket is teljesíthetünk, melyek jutalma különlegesen ritka varázsige-komponens lesz!

A HÉTKÖZNAPOK ÚJ CSODÁI. Mint minden kiegészítő, természetesen az Abrakadabra is rengeteg új tárgyat hoz simjeink életébe. A hétköznapi használati tárgyak között is számos újdonságot találunk, például baldachinos ágyat, új, DellaGiorno-stílusú konyhaberendezéseket, festményeket, faliszőnyeget, kívánság kutat, sakk-készletet, csontszéket, teáskészletet, udvari vécét, hangulatos falilámpát stb. (Több mint 175 van!)

Ám az igazán érdekesek csak most következnek. A kertészkedés öröme mellett immáron saját borgazdaságot is létesíthetünk, gondozhatjuk szőlőnket, szüretelhetünk, majd táncolva kipréselhetjük a gyümölcs levét, míg végül otthonunkban helyet kaphat egy csinos borospult is.

A barkácsoló kedvűek a kerti törpék után most vízköpőket faraghatnak, sőt házi rokkánkon lehet aranyfonalat is gombolyítani. A konyhatündéreknek (is) érdemes méhészkedni, hiszen a termelt viasz és méz jól eladható, cserélhető, illetve mágiához is használható, ráadásul a „kitermelés" közben szakácstudományunk is fejlődik.

A figyelmes játékosok a varázskönyv mellett bizonyára hamar felfigyelnek majd a recepttárra is. A csemegék elkészítéséhez is szükségünk lehet az otthon készített hozzávalókra, de ellátogathatunk a különös erdőbe is. Igazi élmény, hogy ezek a különleges finomságok már saját kemencénkben készülhetnek!

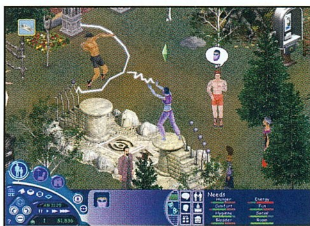
MISZTIKUS SZEREPLŐK. Az új helyszíneken néhány NPC-vel is megismerkedhetünk. Náluk lehet küldetéseket kapni, csereberélni, és itt válthatjuk be a különböző, többé-kevésbé sikeres attrakciónkért kapott varázsérméket is. Vicki, a vámpírlány például fokhagymát ad viszért, és nála szerezhető be mindenféle sárkányos holmi (pikkely, könny, játék stb.). Todd gumicsirkét ad némi szörpért, és emellett varázsbabot, varangyverítéket és -ürüléket is árul, míg Mara, a tündér négylevelű lóherét ad az imádott mézért, amelyet ő a tőle rettegő méhek miatt nem tud beszerezni. Emellett Mara árul tündérport, időhomokot és aranyfonalat is.

A varázslatok általános komponenseivel nem lesz gondunk, a Balsors Erdejében minden kapható, amire szükségünk lehet, de van néhány kevésbé híres figura is, akire érdemes felfigyelni, hiszen a kígyóbűvölőtől például mérget szerezhetünk...

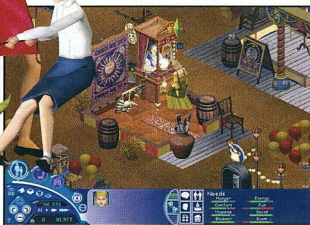
SUMMA. Mit is mondhatnék... Rég szórakoztam ilyen jól. Bevallom, aggódtam, hogy a programban lesznek Harry Potter-es rezdülések, de szerencsére nyoma sem volt ilyesminek. Nagyszerűen sikerült az egész kiegészítőt beilleszteni a már kialakított sims-világba, a mágia egészséges arányba szőtte be a megszokott mindennapokat. Rengeteg új ötlet és hasznos tárgy került a programba, sőt, ez a kiegészítő befűzött néhány eddig kallódó elemet is a környezetbe, nem is szólva arról, hogy a mágia segítségével pár régi, haszontalannak tűnő dolog életre kelhet...

Csak gratulálni tudok hozzá, szép búcsúmunka!

UTÓIRAT. Sárkánnyal kezdtem, sárkánnyal búcsúzom. Miközben nektek írok, a másik gépen itt



rosszalkodik Burnie, aki bizony türelmet próbára tevő „küldetés" mind a sim, mind a játékos számára. Ha éhes, akkor azért gyújtogat, ha játszik, akkor azért, és bár még csak „kergetőzik" a cicával, állítólag később meg is eheti, akárcsak a többi, ház körül téblábolό kisállatot. Már jó ideje nevelgetem, igazi élmény dédelgetni, csutakolni az apró pikkelyest, de sajnos nem tudom adoptálni (pedig igazi családtag), és még nem nőtt egy induri-pindurit sem. Bevallom, kikelése óta önálló kis teremtmény, talán nincs is rám szüksége, de legalább elvisel engem. Szabadon engedhetném, nem lángolna többé ennyi minden, de mit ér az élet sárkányok nélkül... ■ LILY



> THE SIMS

Hamarosan, 2004 februárjában már 4 éves lesz a The Sims család. A döbbenetes sikereket elérő, új kategóriát teremtő program napjainkig 17 nyelven jelent meg, és több mint 28 millió (!!!) példányban fogyott el. Nem is meglepő tehát, hogy ez a PC-s szoftver vezette a 2000-2002 eladási listákat, és jó eséllyel élen végez az idén is.

Az EA nyilatkozata szerint a Livin' it Up, a House Party, a Hot Date, az On Holiday, az Unleashed és a Superstar után az Abrakadabra az utolsó The Sims-kiegészítő, hiszen hamarosan itt az új Sims generáció, a The Sims 2. Egy biztos, a gyűjteményekben kiadott csomagok (legutóbb a The Sims Double Deluxe jelent meg) bőven topon tartják, míg az új generációs változat a piacra kerül.

> ÉRTÉKELÉS

86%

grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO érdekes felfedezni > valóban elbűvölő

KONTRA túlságosan hasonló új zónák > kevés NPC

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII450, 128MB RAM, 1.3GB HDD

> ARÉNA

The Sims: Superstar	85%
The Sims: Unleashed	86%
The Sims: Hot Date	83%

STAR WARS®

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

VÉGIGJÁTSZÁS



> **Fejlesztő:** Raven > **Kiadó:** LucasArts/Activision > **Web:** www.lucasarts.com

Ugyan nehézségben meg sem közelíti az Outcastot, mégis van néhány olyan rész az Academyben, ahol a tapasztalatlanabb játékosok csúnyán el tudnak akadni. A végigjátszást egyből a Jedi küldetésekkel kezdjük, a gyakorlópályákat kihagyjuk, ott igazából nem lehet elakadni. Nem írjuk le minden elsősegélydoboz pontos helyét, a gyógyítást önállóan kell megoldanunk. Aki a sötét oldalt választja, az menjen rá az Energy Drain használatára, a magányos ellenfelek életerejéből vígan feltöltődhetünk. A jó oldal értelemszerűen a Healt fogja választani.

TATOOINE-MERCENARY ACTIVITY. A sivatagi bolygón régi ismerősbe botlunk, a vuki Csubakka épp néhány zsoldossal akasztotta össze a bajszát. Segítsünk neki végezni az ellenfeleivel, majd keressük meg a másik dokkban Kyle hajóját. Kiderül, hogy a Raven's Claw-t és a Millennium Falcont is vonósugár tartja a bolygón, ezt kell nekünk elintézni. Csubira nem számíthatunk, ő fedezi a mi hátunkat a hangárban. Az irányító központba lifttel mehetünk fel, itt vár a szint legveszélyesebb ellenfele, egy Reborn. Legyőzése után kapcsoljuk ki mindkét vonósugarat, majd térjünk vissza a Falconhoz. Ezután már csak ártalmatlanná kell tennünk az összes ellenséget a térségben, és megvárni, míg Kyle megérkezik.

TATOOINE-DROID RECOVERY. Egy fontos információkat rejtő droidot kell visszaszereznünk a Jawáktól. Tőlük ugyan nem kell tartanunk, de a feldühödött buckalakók megkeseríthetik az életünket. Csoportosan támadnak, és előszeretettel csapnak le a fegyverük végével. A sziklahidak tetején általában egy-egy mesterlövész rejtőzik, ezek rendszeresen hátba lőnek. A Jawák homokjárójához vezető út el lett torlaszolva, csak a sziklába vájt házon keresztül juthatunk át a túloldalra. A buckalakók megszállták a járművet, első nekifutásra meg kell tisztítanunk a környékét. Ezután keressük meg a bejáratot, majd a rámpát húzzuk le az Erővel (Force Pull). Ugorjunk rá, így juthatunk a jármű belsejébe. Ott néhány ajtó elé kocsikat húztak, ezeket az Erő segítségével mozgathatjuk el. A következő akadály az olvasztókemence, itt a bal oldali fal mellett átívelő cső jelenti a megoldást. Ugorjunk fel rá, guggoljunk le, majd így menjünk végig. A cső végén kapcsoljuk be a Force Speedet, azzal juthatunk fel a túloldalra. A destruktívabb lelkületű játékosok a fénykarddal el is vághatják a csövet azon a részen, ahol csöpög belőle a víz. A következő szoba kettős lángoszlopa azonnal végezne velünk, menjünk inkább a túloldalra, ott csak az egyik ég állandóan, minimális sebzéssel átugorhatunk felette. A mögötte lévő kapcsoló kiiktatja a lángokat, szabad az út a lifthez. A droid az alsó szinten található, egy csille mögött. Vigyük ki a droidot a járműből, majd intézzük el a megmaradt buckalakókat a küldetés teljesítéséhez.

BAKURA-EMERGENCY ASSISTANCE. Egy erőmű felrobbantását kell megakadályoznunk. A bejárat-







nál a monitorokon leellenőrizhetjük, hol találjuk meg az öt semlegesítésre váró bombát. Ezután kinyílik az egyik ajtó, és rohamosztagosok jelennek meg. Itt kell továbbmennünk, az egyik bomba a lépcsővel szemben lévő folyosó végén található. A másik irányba futva olyan folyosóra érünk, ahol tűz és gőz gátolja a továbbjutásunkat. Gyorsítsunk az Erővel, majd egyszerűen fussunk át a lángokon. Itt, az aknazár mögött találjuk a második bombát. Útközben megöltünk egy birodalmi tisztet, nála lesz az a kulcs, mely kinyitja a zárt ajtót. A híd után, ha jobbra fordulunk, visszatérhetünk a bejárathoz (elkerülve ezzel a lángokat), mi inkább menjünk balra. A ládák mellett ismét találunk egy zárt ajtót, ide azonban még nem találtunk kulcsot. A harmadik bomba a hatalmas tartályok előtt található, mindössze két tiszt védi. Kutassuk át a tetemeket, majd a talált kulccsal nyissuk ki a ládáknál lévő ajtót. Ezen a részen lesz a másik két bomba is, ezeket már jóval erősebben védik. Az ötödik bomba hatástalanítása után már csak vissza kell térnünk a hajónkhoz, és teljesítettük a küldetést.









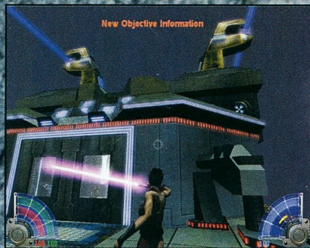
BLENJEEL-MERCHANT RESCUE. A lezuhant kereskedőhajó utolsó túlélőjét nem lehet megmenteni, ő mindenféleképpen a homokféreg reggelije lesz. A hajónk rendbetételéhez viszont össze kell szednünk négy alkatrészt, és azokat visszavinnünk a saját hajónkra. Egyszerre csak egy alkatrész lehet nálunk, így többször kell megtennünk ezt a veszélyes utat. Az első felszerelés a lezuhant roncsban van, ott kell felszednünk. A másik három a sivatagban található, a homokon. A Force Speed mindig legyen bekapcsolva, ha a homokra merészkedünk, így a férgek nem érnek utol. A hődetonátorok eldobásával elcsalhatjuk a férgeket. A keresett alkatrészeket úgy találjuk meg a legkönnyebben, ha bekapcsoljuk a Force Visiont, ilyenkor a közelben lévő tárgyak kékkel jelennek meg a látómezőnkben. A negyedik alkatrész visszavitele után ér véget a küldetés.

CORELLIA-CULT INVESTIGATION. A rosszfiúk eltérítették a vonatot, a mi feladatunk lesz megakadályozni, hogy fegyverként használják a város ellen. Ügyeljünk az ugrásokra, elég egy rossz mozdulat, és máris a mélyben találjuk magunkat. Ugorjunk fel a vonat tetejére, majd menjünk végig a vagonon. A másik kocsira egyelőre nem jutunk át, először ki kell kapcsolnunk az elektromos mezőt. Menjünk vissza a kocsi végébe, majd ott húzzuk meg az áramtalanítókapcsolót. A következő nehéz hely az egyik kocsi belsejében lesz, ott, ahol lift visz fel az emeletre. Az itt lévő energiamezőt csak úgy tudjuk kikapcsolni, ha szétlőjük a mező két oldalán lévő kapcsolótáblát. Ugorjunk fel a hordókra, majd a tetőablak betörésével másszunk fel a tetőre. Fussunk végig a vonaton, majd a Reborn levágása után hatástalanítsuk a bombát. Ez sajnos még nem elegendő, a küldetés teljesítéséhez még a vonatot is meg kell állítanunk, ennek érdekében azonban előre kell mennünk a pilótafülkéhez.

HOTH. Kövessük a jelzőfényeket egészen addig, amíg el nem érünk a jégbarlangba. Ott vár minket régi ismerősünk, a wampa jéglény, simán elfuthatunk előle, de végezhetünk is vele, ha úgy tartja kedvünk. A következő akadályt egy hatalmas AT-ST jelenti, ezt legkönnyebben a rögzített ágyúval intézhetjük el. A birodalmiak bázisára a fal mellett álló dobozok tetejéről juthatunk be. Menjünk fel a lifttel az irányító központba, majd az ott talált kapcsolóval nyissuk ki a két szinttel lejjebb lévő ajtót. Menjünk le kettőt a lifttel, majd kövessük a folyosót a harmadik liftig. Azon keresztül ismét a felszínre jutunk, ott viszont rengeteg rohamosztagos ront ránk egyszerre. Használjuk a rögzített ágyút, majd folytassuk az utunkat. Echo Base hatalmas ajtaja zárva, más bejáratot kell keresnünk. A csatában elesett lépegető oldalában energiafal véd egy hátsó bejáratot. Robbantsuk fel az energiát biztosító oszlopokat, majd hatoljunk be a bázisba. Keressük meg a számítóközpontot, ott azonban kiderül, hogy egy Reborn megelőzött minket. Első főellenségünk egy meglepően mozgékony Twi'lek sötét Jedi, őt kell elintéznünk. Felejtsük el a támadást, inkább álljunk be védekezésbe. A leggyorsabban úgy intézhetjük el a harcot, ha a földre lökjük, aztán meg a földön fekvő testbe beledöfjük a fénykardot. Megölni egyelőre nem tudjuk, később még találkozunk vele.

NAR KREETA-RESCUE MISSION. Egy hutt gengszter túszokat ejtett, a mi feladatunk lesz kiszabadítani őket. Az őrök mellett még egy rancor is vigyázza a foglyokat, így a szökés nem lesz egyszerű. 16 rabot kell kiengednünk a cellájából, először négy fogoly útját kell biztosítanunk. Négy cellára jut egy kapcsoló, ezek négy különböző színű őrhelyen lettek üzembe helyezve. Az első adag rabnál még meg kell tisztítanunk a kijárathoz vezető utat, a többieknél ezt már nem kell megtennünk. Ezután kapunk egy kulcsot,


I've failed both my students, Luke. Maybe I shouldn't be teaching at the Academy. It's not like I've been the perfect Jedi, myself.











amellyel bejuthatunk a másik három központba. Miután a maradék 12 túszt kiengedtük, ugorjunk le a rancorhoz, majd a lehető leggyorsabban járjuk körbe a foglyokat. Ők ezután villámgyorsan elindulnak a kijárat felé, nekünk csak a rancor figyelmét kell elterelnünk, Működik rajta a Mind Trick, de az sem rossz megoldás, ha magunkra tereljük a figyelmét (hiába öljük meg, mindig jön egy újabb). A küldetés teljesítéséhez nekünk is vissza kell mennünk a kijárathoz.

ZONJU V-MEET CONTACT. Egy informátort kell felkutatnunk, aki fontos hírek birtokába jutott. A távolság miatt járművet is kapunk, egy speeder bike-ot. Rengeteg zsoldos próbál majd megállítani, a lényeg az, hogy ne álljunk le velük harcolni, mert soha nem fogynak el. Lesznek helyek, ahol csak a jobb gombbal aktiválható turbóval juthatunk keresztül, erre azonban a program figyelmeztet. Nem árt, ha figyelemmel kísérjük a motor állapotát, a lerobbant járművet érdemes lecserélni.

KRIL DOR-COVERT OPERATION. Wedge Antilles, a Zsivány osztag vezetője érdekes küldetésre invitál. Szüksége van egy felderítőre, aki a birodalmiak egyik fontos gázlelőhelyén segítené a munkáját. A település hat különböző pontján kell elhelyeznünk jeladókat, hogy aztán ő a levegőből lebombázza azt. Először a pajzsgenerátort kell megsemmisítenünk, ezt a hangár tetejéről érhetjük el a legkönnyebben. Ezután jön a hangár, ide úgy juthatunk fel leggyorsabban, ha felugrunk az ajtó tetejére, majd onnan a tetőre. A következő célpont a laktanya teteje, ez pontosan a hangár mellett van, itt is az ajtó tetejéről kell felugranunk. Ezután jöhet a kommunikációs antenna. Ide úgy juthatunk el, ha bemegyünk a legnagyobb épületbe, ott lifttel felmegyünk a harmadik szintre, ahol kinyitjuk a betört ablakot védő pajzsot, majd a kitört ablakon keresztül kimászunk. Ugorjunk le, majd helyezzük el a negyedik jeladót az antenna mellett. Az ötödik bomba a pajzsgenerátorra megy, ide is lifttel kell lejönnünk. Az utolsó bomba az irányító központba megy, ez az egyetlen hely, ahol az épület belsejébe kell elhelyeznünk az adót. Az utolsó feladatunk négy bomba hatástalanítása lesz, ezeket a rohamosztagosok a hatalmas tartályok mellett őrzik.

CORUSCANT-CAPTURE CRIME LORD. Ismeretlen eredetű orgyilkos robotok lepték el a galaxist, ezek gyártási helyét kell megtudnunk. A nyomok egy iscmert coruscanti bűnözőhöz vezetnek, akinek köze lehet az illegális robotkereskedelemhez. A gengszternek azonban esze ágában sincs megadni magát, elbarikádozza magát a házában, az oda vezető hidat meg egyszerűen felrobbantja. Nincs más hátra, kerülőutat kell keresnünk. A felhőkarcolók tetején ugrálva juthatunk el hozzá, útközben azonban zsoldosok egész hadserege próbál megállítani. Új ellenfélként jelenik meg az orgyilkos droid. Őt pajzs védi, csak akkor sebezhetjük meg, ha kikapcsolja. A pajzsa halálos, ne menjünk a közelébe. Vigyázzunk a fénykardra, ha leesik a mélybe, örökre elveszthetjük. A fickó házában először meg kell küzdenünk négy droiddal, csak azután vehetjük őrizetbe a pasast.

DOSUUN-CULT INVESTIGATION. A landolás után fogságba esünk, minden felszerelésünket és fegyverünket elvették. Ezen a pályán fénykard nélkül kell helytállnunk, csak hagyományos fegyvereket használhatunk. Ugorjunk ki a cellából, majd szerezzünk egy sugárvetőt a szomszédos szobából. Intézzük el a rohamosztagosokat, majd keressük meg a lőteret. Kapcsoljuk ki a falat védő erőteret, majd a lézerágyúval bontsuk le a hátsó falat. Az AT-ST-vel egyelőre ne foglalkozzunk, ugorjunk be a lépegetők hangárjának ablakán. Itt törjük be a vezérlőközpont ablakát, majd nyissuk ki a hangárajtót. Az egyik lépegetőbe beme-













Impudent whelp, I will enjoy slaying you!

hetünk, ezzel nem lehet gond az ellenséges chicken walker kiiktatása. A főellenség többször is megpróbál megállítani a pályán, néhány bekapott lövés után azután elmenekül. Utoljára egy hatalmas teremben találkozunk vele, itt fel kell ugranunk a helység legfelső szintjére, hogy végleg elintézhessük. A hármasszintű Force Protectiont bekapcsolva nem okozhat gondot.

VJUN. Darth Vader erődje a következő célpont. A savas eső ellen a Force Protection kiváló, nem sebződünk. Új ellenfelek is megjelennek a hazard trooperek személyében. Őket érdemes messziről elintézni, railgunjuk nagyon veszélyes fegyver. Igaz ugyan, hogy Kyle képes visszalökni a lövedéket, mi azonban ne kísérletezzünk ezzel, nem vagyunk még olyan szinten. A kastélyba a második hídon keresztül juthatunk be, igaz ugyan, hogy az összes ajtó zárva található, de a sziklák segítségével átugorhatunk a savas folyó felett. Az átjárót azonban két TIE Bomber őrzi, először ezeket kell elintéznünk a tetőn lévő lézerágyúval. A szemétledobóból érdemes gyorsan kiugrani, különben bajba kerülünk. Kyle ajtónyitó kísérlete nem jól sült el, ránk vár a feladat, hogy leeresszük a vizet a lába alól. Az Erő segítségével tudjuk a bal oldalon található négy piros szivattyút beindítani. Ezután már csak fel kell futnunk az oszlopon, hogy továbbjussunk. A nagy lézer azonnal végez velünk, ha eltalál, ezért gyorsítsuk be magunkat, és a két nyaláb között fussunk el. Ugorjunk fel a forgó oszlop egyik karjára, onnan tudunk felugrani a felső platformra. A torony tetején a vörös lézereket az Erő segítségével visszaverhetjük, és ha mind a négy tükröt elfordítottuk, akkor az egész torony összeomlik. Itt Kyle a mélybe zuhan, egyedül kell folytatnunk az utat. Így jóval nehezebb a dolgunk, rengeteg sötét Jedi áll az utunkba. A szint főellenfele korábbi társunk, Rosh, aki két sötét Jedi kíséretében igyekszik megakadályozni előrenyomulásunkat. Legfontosabb feladatunk a két kísérő levágása lesz (Force Absorb+Force Speed), különben meggyógyítják Rosh-t. Ezután már egyszerű lesz legyőzni a rossz útra tévedt Jedit. Ekkor azonban megjelenik az igazi sötét mester, és magával viszi Rosh-t. Ezen a ponton választhatunk a háromféle fegyver közül. Mindháromnak megvan a maga előnye, illetve hátránya.

CHANDRILA-CULT SIGHTING. Egy régen elhunyt Jedi mester sírját kell megóvnunk az Erő-rablóktól. A sírhoz vezető közvetlen átjárót felrobbantották, csak a romokon átugrálva juthatunk el oda. A legkönnyebben akkor vehetjük észre a megfelelő utat, ha Force Visionnel megnézzük, hol találunk még ellenfelet. Ezután elegendő egyetlen lövés valamelyik sötét Jedire, és az máris megpróbál minket megtámadni. Nincs más dolgunk, mint megfigyelni, merre megy, azon az úton kell nekünk is végigmenni. Az ellenfelek között rengeteg sötét Jedi lesz, így a Force Absorb és a fojtás elengedhetetlen. A hoszszadalmas fénykardpárbajok helyett egyszerűen lökjük le az ellenfeleket a szakadékba. Egyetlen zárt ajtó állja csak az utunkat, itt először a Force Sense-szel vizsgáljuk meg a tetejét, majd az Erővel húzzuk magunk felé a szárnyakat. A koporsó lezárásához ismét használjuk a Sense képességet, majd ezután lökjük be a két oldalán lévő kőlapot. A földrengés lerombolja a hidat, nekünk csak át kell ugranunk a túloldalra.

TANAAB-CULT INVESTIGATION. A megvadult, mutáns rancort ne is próbáljuk meg fegyverrel legyőzni, lehetetlen. Tartsuk a távolságot tőle, még harcolni is csak a végső esetben álljunk meg, hagyjuk, hogy a rancor végezze el helyettünk a piszkos munkát. Minden teremben lesz egy kapcsoló, amelyet ha meghúzunk, tovább tudunk jutni. Itt azonban csak rövid időre pihenhetünk meg, mivel a rancor még a vasajtó-



kat is bezúzza. Lesz olyan ajtó is, amelyik csak akkor nyílik ki, ha már az összes közelben lévő sötét Jedit levágtuk. A rancorral csak úgy végezhetünk, ha becsaljuk a pálya végén lévő futószalagra. Az irányító központ ajtaja előtt húzzuk meg a kapcsolót, ekkor két hatalmas hordó kerül a szalag végére. Ezután már csak a futószalagot kell beindítanunk, és hagyni, hogy az erőtér elvégezze a dolgát.

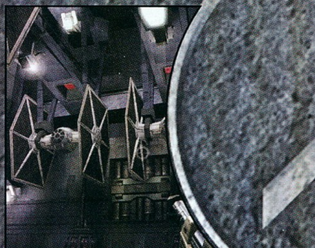
VALARA-DISMANTLE DEVICE. A küldetés célja a bolygót védő álcázó berendezés megsemmisítése lesz. A noghrik méregfegyverekkel támadnak, ezek találat esetén folyamatosan veszik le az életerőnket. Az idegeneken kívül a bolygóra érkezett a Birodalom is, rengeteg magas szintű sötét Jedit hoztak magukkal. A továbbjutást a felszálló levegő biztosítja bizonyos helyeken, itt viszont ki kell kapcsolnunk a ventilátorokat. A cél a torony teteje, ide viszonylag egyszerűen fel lehet jönni, mindössze 6-7 sötét Jedit kell ártalmatlanná tennünk. Abban az esetben, ha noghrik harcolnak az ellenfelekkel, ne avatkozzunk közbe, méregfegyvereik ellen a fénykard nem véd. A torony tetején nem kell mindenkit lemészárolnunk, a küldetés teljesítéséhez elég a négy robbanószerkezetet felállítani a berendezés körül.

BYSS-FORCE THEFT INVESTIGATION. Rosh félbehagyott küldetését kell folytatnunk az Uralkodó egyik rezidenciáján. A szektatagok azonban ismét gyorsabbak voltak, ráadásul egy birodalmi naszád foglyul ejtette Kyle hajóját. Míg Kyle a hajó önmegsemmisítő rendszerét kapcsolja be, addig nekünk a csatahajó vonósugarát kell semlegesítenünk. Ezt a felső szinten lévő egyik kapcsolóval tehetjük meg, a gond csak az, hogy időközben valaki vészjelzést adott le, és egy közeli támaszpontról TIE vadászok érkeztek a birodalmiak segítségére. A lifttel szembeni ajtó ekkor kinyílik meg, ezen keresztül juthatunk fel a lézerágyúkhoz. Szedjük le a vadászokat, majd térjünk vissza a Raven's Claw-hoz. Amint végeztünk az összes birodalmi katonával, felszállhatunk.

ORD MANTELL-WEAPON DESTRUCTION. Utolsó választható küldetésünkben egy titkos fegyverraktárt kell megsemmisítenünk. A küldetés egyszerűen indult, de időközben megérkezett a galaxis legkíméletlenebb fejvadásza, Boba Fett. Először is meg kell semmisítenünk a maradék hat fegyverhalmot. Ezeket úgy a legegyszerűbb megtalálni, ha bekapcsoljuk a Force Sense képességet, ilyenkor a közelben lévő raktár kéken fog világítani. A hatodik halom fegyver felrobbantása után térjünk vissza a hajónkhoz, majd intézzük el Boba Fettet. Amennyiben van Force Protectionünk, kapcsoljuk be, közelharcban pillanatok alatt végezhetünk vele, ráadásul legveszedelmesebb fegyvere, a lángszórója alig sebez rajtunk. Amennyiben a sötét oldalt választottuk, úgy maradjunk tőle távol, és az Erő segítségével küldjük rá vissza a kilőtt rakétákat. Innen már csak idő kérdése, mikor kap annyi sebet, hogy feladja a küzdelmet.

TASPIR III. Rosh segélykérő üzenetét egy birodalmi bázisról küldte el, a küldetésünk ott folytatódik. A bázis persze dugig van birodalmiakkal és sötét Jedikkel, akik csak arra várnak, hogy végezzenek velünk. Igazán nehéz rész nem akad a pálya első részén, egyetlen olyan hely lesz, ahol egy hatalmas dobozt kell a szellőzőrendszer alá tolni, hogy arról felugorva továbbjussunk. A sötét Jedik ellen a fojtás, majd a lávába hajítás nagyon hatásos. A küldetés második részében át kell jutnunk egy gépsoron, amely hatalmas fémkockákat munkál meg (a jelenet hasonlít a Klónok támadására). Az első animáció után nem szükséges átmennünk a szalag másik végébe, a filmből jól látszott, hogy a keresett kijárat pontosan alattunk van. Teljes életerővel nyugodtan leugorhatunk, túléljük. Az ezután következő rész viszont meglehetősen trükkös, a különböző munkafázisokon csak a gyorsítás bevetésével juthatunk át. Ezt mindenféleképpen kapcsoljuk be, mivel a gépsor azonnal végez velünk egyetlen hiba után. Miután átjutottunk, verekedjük el magunkat ahhoz a részhez, ahol két-két energiafalon keresztül megy egy felfüggesztett rámpa. Itt csak úgy tudunk átjutni a következő szintre, ha felugrunk a rámpára, majd a másik oldalon átugrunk az ajtóhoz. A végjátékban érdekes választás elé állunk: ha engedünk a dühünknek, és megöljük Rosh-t, akkor végleg a sötét oldal rabszolgájává válunk. Az igazi Jedik azonban elrakják a fénykardokat, és megkímélik a gyenge Jedi életét. Alora persze ezt nem nézi jó szemmel, levágja Rosh kezét, majd ellenünk fordul. Az absorb és a protection használatával nem lesz nehéz leverni, de a türelmetlenebbek akár a lávába is bevághatják egy jól sikerült Force Grippel. A sötét Jedi kiiktatása után érkezik meg Kyle, aki elküld az utolsó küldetésre, a Korribanra.







KORIBBAN. A Sith-ek ősi temetkezési helye, itt egyszer és mindenkorra pontot tehetünk az ügy végére. A jó Jedik már a bolygón vannak, velük vállvetve kell előrejutnunk (amennyiben a sötét oldalt választottuk, úgy mindenki ellenünk fordul a pályán). Kezdés után rögtön két Jedibe botlunk, akik egy ideig elkísérnek. Nem árt, ha vigyázunk rájuk (mi jelentjük a legnagyobb veszélyt rájuk nézve, elég néhány meggondolatlan suhintás a fénykarddal...), óriási segítséget nyújthatnak a sötét Jedik ellen. A templom belsejében találjuk meg a kivezető ajtót, ezt először ki kell nyitnunk. A másik oldalon, a lépcső tetején használjuk a Force Sense képességünket, az ajtó előtt találunk egy rúnákból álló kombinációt, abban a sorrendben kell megnyomnunk (Force Push) az ajtón lévő jeleket. Az átjárón keresztül juthatunk le az alagsorba, csak itt tudjuk kinyitni a következő pályára vezető ajtót, mégpedig úgy, hogy a lerombóljuk az azt tartó két köoszlopot (a célkereszt pirosra vált). Ezután a két láncot kell csak elvágnunk, és pillanatok alatt visszajuthatunk az ajtóhoz. A következő szint már külső terület, itt nyugszanak a Sith lovagok. A szakadékokon át tudunk ugrani, ügyeljünk arra, hogy a landoláskor ne a legmeredekebb homokfalra érkezzünk, mert akkor menthetetlenül lecsúszunk a mélybe. Időközben megérkezik a Birodalom is, néhány shuttle-nyi erősítést hoztak. A küldetés célja Ragnos piramisának megtalálása (ez az egyetlen nyitott sírkamra). Ragnos szentélyében ismét Tavionba botlunk, aki majdnem végzett a feléledéssel. Ezután már csak két csatát kell megvívnunk a győzelemhez. Tavion nagyon kemény ellenfél, főként a jogarból áradó fénysugár okozhat kellemetlen perceket. Tartsuk tőle a távolságot, sérülés esetén azonnal vonuljunk vissza. Szerencsére nem gyógyítja magát, így bizonyos idő elteltével kifekszik. Ekkor azonban Ragnos szelleme megszállja a magatehetetlen testet, ismét le kell győznünk. Ő azonban már igencsak kemény dió, sajnos nála nincs semmi trükk, amellyel le lehetne győzni. Egyedül az a stratégia vált be, hogy leguggoltam, magamra nyomtam egy Force Absorbot, és nekiálltam őrülten vagdalkozni. Kétszer meggyógyította magát, de mivel állandóan a nyomában voltam, így egy idő után lefeküdt. Kyle Katarnt is nagyon nehéz lenyomni, ellene is csak az Absorb állandó bekapcsolása mellett van esélyünk.

FÉNYKARD ÉS ERŐ TIPPEK-TRÜKKÖK. Egy küldetés kivételével mindvégig nálunk lesz kedvenc fegyverünk, érdemes megtanulni vele bánni.

- A földre került ellenfeleket a w+elsődleges tűz kombinációval lehet a földhöz szögezni. Ez még a későbbi pályákon is bejön a sötét Jedik ellen.
- A hátra támadás nagyon hatásos. Abban az esetben, ha tudjuk, hogy az ellenfél mögöttünk van, nyomjuk meg egyszerre az s+elsődleges tűzgombot. Kis szerencsével felnyársaljuk a mögöttünk lévő ellenfelet.
- Sokszor bejött a gurulásból szúrás kombó (w+c+tűz), nem árt néha bepróbálkozni vele.
- Használjuk gyakran a különleges támadásokat (két egérgomb egyszerre), több ellenféllel szemben majdnem mindig bejön. Amikor az ellenfél veti be ezt a taktikát, akkor dobjuk felé a fénykardot, szinte mindig betalál.
- Néha próbálkozzunk meg a Force Pull-lal, majd jöhet az egyenes szúrás lefelé. A játék elején nagyon sokszor bejött, de még az utolsó pályákon is alkalmazható.
- A szakadékok vagy lávafolyók felett mindig használjuk a Force Gripet, aztán dobjuk a mélybe az áldozatot. Nagyon jó taktika, Alora így fejezte be a földi pályafutását a Taspir III-on.
- Gyűrjünk rá a Force Absorbra, magas szinten nemcsak megvéd a sötét Jedik támadásaitól, de még az Erőpontjainkat is regenerálhatjuk vele.
- Ne becsüljük alá a Mind Trick erejét. Magas szinten szövetségeseket szerezhetünk vele az ellenség soraiból. Míg a sötét Jedik a repülő rohamosztagosok lövéseit védik, addig mi nyugodtan kettévághatjuk őket. ■ MOCSY

STAR WARS
JEDI KNIGHT:
JEDI ACADEMY™

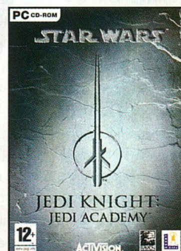
Szeretnél egyet a három eredeti Jedi Knight: Jedi Academy-ból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- **Milyen páncélt visel Boba Fett?**
- **Melyik bolygó ellen vetették be először, s utoljára az első Halálcsillagot?**
- **Mi a neve a lázadók elit vadászosztagának?**

A megoldásokat 2003. november 21-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210







Hello Mindenki! Remélem, olyan szerencsés helyzetben vagytok, hogy száraz zokniban ültök a jó meleg szobában, miközben szürcsölitek befele az arcotokba a meleg kakaót, mely mellé aprósütit majszolgattok. Nagy ritkán azért kinéztek, gyanítom, Ti is az ablakon, hogy megbizonyosodjatok róla, valóban akkora locspocs van kint, hogy semmi értelme kimerészkedni, még a pizzást kifizetni sem. Beköszöntött az ősz, teljes processzoridővel zuhog az eső, mint a játékmackóját elvesztett szőke kislány könnyei. No, de nem is szaporítom tovább a pedofil hasonlatokat (pedig olyan még nem is volt, de ami késik, nem múlik...), lássuk ki az e havi beígért cupák. Persze, nem túl okos dolog fokozni az érdeklődést, hiszen botor módon már leadtam a múlt havi eksön végén az infót, hogy nem másról, mint Hideo Kojima-sanról, a Konami Entertainment Japan alelnökéről lesz szó. A fene a lepcses-lányos számat...

Ha lenne képzeletbeli toplistája a legmeghatározóbb játékdizájnereknek az utóbbi évtizedre nézve, biztos vagyok benne, hogy Hideo Kojima is előkelő helyen végezne pályafutása során elért sikerei miatt. (Elsősorban a Metal Gear Solid-kultuszt emelve ki: már a csapból is ez folyik, de ez korántsem baj, mert ami MGS rövidítésű, és számok vannak utána, az csak jó dolog lehet...)



Hideo Kojima 1964-ben született Tokióban, ahonnan később Kobéba költözött. Messze van már gyermekkora, mikor még arról álmodozott, hogy filmrendező lesz, és naphosszat forgatókönyveket írt kis, 8-10 perces filmjeihez, amelyeket kispajtásai jelképes összegekért megtekinthettek. A gimnáziumi évek alatt több mint 600 oldal sci-fi novellát zizzentett papírra, ami szakállnövesztő teljesítmény. 20 évesen sajnos szembesülnie kellett azzal, hogy Japán nem az az ország, ahol pár pillanat alatt be lehet kerülni azokba a körökbe, melyek a honi filmgyártással foglalkoznak. Természetesen az Anime nem ebbe a kategóriába tartozik, de most nem is erről lesz szó. Nem maradt más lehetősége hát, másfelé kellett keresnie, ha kamatoztatni akarta kreativitását. Nem kellett sokáig kutatnia, a '80-as években éppen felfutó Nintendo cég éppen akkor jelentette meg a NES (Nintendo Entertainment System) konzolt, amely egykettőre beszippantotta derék fiatal zsenink szívét. Több Japán szoftvercégnél is jelentkezett, végül a Konami Entertainment nyitotta meg kapuit előtte. (A Konami nagy tekintélyű céggé nőtte ki magát az évek során, említenem sem kell a Silent Hill, a Castlevania és egyéb nagy sikerű termékeiket.)



Kojima mester teljesen



kezdőként, az MSX konzol játékszekciójába került. MSX-re jelent meg az első Metal Gear, amely felülnézeti akció-kalandjáték volt, még távolról sem hasonlított a mostani Solid sorozatra. Egy hatalmas előnye azonban volt az MSX-re fejlesztésnek, hogy Kojima szabad kezet kapott új játékok kialakításában. Ugyan a konzolok életképessége igencsak kérdőjeles státuszban leledzett, jó pár játékot készített rájuk csapatával. Több ezek közül siker lett, a nagy ötlet azonban még váratott magára, hiába bővült az elkészített játékok platformjainak száma a 3DO-val, a Sega Saturnnal, PC-vel. (Policenauts, Tokimeki Memorial Drama)

Nehéz is volt teljesen új irányzatok felé tendálnia Kojimának, hiszen senki sem hitt abban, hogy új játékterve, mely egy lopakodós akciójátékot takart, sikeres lehet. Szakított volna a jól bevált lövöldözős sémával pont a feje tetejére állítva az addig alkalmazott trendet. Ezúttal menekülni, kerülni kellett volna az ellenfeleket, nem pedig nekik rontani. Ha nem lett volna a Konami felsőbb köreiből segítsége, soha nem álhatott volna neki pár fejlesztőtársával letennie az alapokat új ötletéhez. Amint elkészültek egy tesztpályával (1996-97 között szabadidejükben kovácsolták a motort és az ötletet), hirtelen mindenkinek elkezdett izzadni a tenyere, mikor meglátták a katonák feje felett megjelenő felkiáltójelet. A Konami zöld utat

adott a projektnek, így Kojima és csapata kivonulhatott bemutatni készülő játékukat, a Metal Gear Solidot az 1997-es E3-on. A Sony örült a legjobban a játéknak, hiszen újsütetű konzoljuk, a PlayStation 1 képességeit maximálisan kihasználó, egyik legkeresettebb játék lett belőle, melyből az 1998-as megjelenéstől számítva már több mint 6 millió példányt adtak el. A hírnév innentől megállíthatatlan volt, egy lapon emlegették Kojima nevét a "cinematic gameplay" megteremtőjével, nem véletlenül.

Kissrác kora óta rajongott a kémfilmekért, számtalanszor rohangált az utcákon kihajolva a sarkon, felmérve a terepet, hátha ellenség közeledik, pont úgy, mint Solid Snake teszi a játékokban. Olyan hőst hozott létre, aki nemzetiség nélkül képes felvenni a harcot a rosszfiúkkal, ami ebben a játékban a pusztító nukleáris technológia. Kojima sohasem rajongott az erőszakért, ráadásul szülei túlélték a második világháborús bombázásokat Tokióban. Sokat meséltek neki a szörnyűségekről, így nem csoda, hogy fiatal lelkében kicsírázott a béke iránti szeretet. Sokkal mélyebb mondanivalót közöl a játékaival, mint amennyit elsőre láttatni enged. Idén ismét megnyerte a leginnovatívabb játék díját a Boktai révén, amely GameBoy Advance-re jelent meg, és a nap segítségével kell játszani. (Ezzel is kimozdította a kamaszokat a lakás rideg falai közül a természetbe.)

Liquid Snake a kedvenc karaktere a saját maga által teremtett mítoszban, aki a főhős "árnyéka" tulajdonképpen. Ez is jellemző Kojimára, aki végtelenül szerény, visszahúzódó férfi.

Nincsenek szenzációhajhász nyilatkozatai, mindig elérhető a rajongók számára, amennyiben az ideje engedi, és ha ellátogat egy E3-ra, biztosan végig ott marad, nem kíméli saját energiáit, interjúhegyekkel gazdagítja az információra éhes tömeget. Sokszor fia is vele tart, aki egyelőre túl fiatal ahhoz, hogy játsszon, de a véleményét mindig kikéri. Az MGS 3 trailere esetében is ez történt, mely végignézése után fia csak ennyit mondott: "Papa, biztos, hogy az angoloknak ez tetszeni fog?" Ami a legszebb az egészben, hogy Kojima-san annyira kerüli a reflektorfényt, hogy a fia osztálytársai nem is igazán tudják, hogy mekkora istenség is egyik pajtásuk apukája. A legtöbben azt hiszik a suliban, hogy Hideo Kojima, aki néha tud csak időt szakítani, hogy hazafuvarozza a fiát, nem több egy átlagos kvalitású, játékokat készítő, tömegtermelő munkásnál. Nagyon ragaszkodó típus, egy jól bevált csapatot mindennél többre tart. Így nincs az a pénz, amit sajnálna, ha egy bejáratott szinkronhang (David Hayter - Solid Snake), vagy egy bevált zeneszerző (Harry Gregson Williams) felbérlése a tét. Amikor a Twin Snakes Gamecubera való elkészítését elhatározta, lázasan kereste a megfelelő csapatot, és mivel a saját gárdája az MGS 3-on dolgozott, szüksége volt külső segítségre. A Nintendo feje, Shigeru Miyamoto telefonja és tippje után úgy döntött, a Silicon Knights tökéletes lesz. Persze, igyekszik minél kevésbé beleszólni az újraforgatott in-game jelenetekbe, mégis nap, mint nap azzal nyit a Konaminál, hogy a reggeli értekezlet után videokonferenciát tart saját csapata segítségével a Silicon Knights teamjével. A befektetett energia eredménye látszik a bemutató videókon is, talán ez lesz az első igazán REMAKE-nek nevezhető játék a történelemben.



Ma, 39 évesen ugyanazt csinálja, mint amit a Konamihoz kerülésekor, csupán kicsit lazább anyagi keretek között, de sokkal több kötöttséggel. A magánéletnek már jó ideje sokkal több figyelmet kíván szentelni: sokszor előfordul, hogy kisfiát magával viszi munkahelyére feleségével, hogy együtt lehessenek. Az évek során kidolgozott és kőkeményen véghez vitt tervek mind meglátszanak vékony fizikumán és elnyűtt tekintetén. Nem távozhat huzamosabb időre vakációzni, annyi felelősség és munka várja folyton. Az évek saját bevallása szerint is felőrölték, szeretne már pihenni. Az MGS2 munkálatainak befejezésekor, mikor a harmadik rész megvalósításának tervét fellőtték, feltette a nyílegyenes kérdést a csapatnak: Ki szeretné "rendezni" a harmadik részt? Mivel senki sem jelentkezett, pár nap gondolkodás után úgy döntött, hogy a saját kezébe veszi a dolgokat, talán ezúttal tényleg utoljára. Tudjátok, hogy van ez: "Ha senki sem csinálja meg jól, kénytelen leszek én még jobban megcsinálni..." Szeretne már váltani, vágyik már a filmrendezői székre, de azt is tudja értelmes felnőttként, hogy addig érdemes ütni a vasat, amíg meleg, filmet rendezni és álmokat beteljesíteni aggastyán korban is lehet. Valljuk be, 39 évesen még rengeteg játékot fejleszthet, Ő maga is kíváncsi rá, hogy a Metal Gear Solid sikerét képes lesz-e túlszárnyalni bármivel is. Személyes véleményem az, hogy életem legnagyszerűbb pillanatai közé sorolnám azt, ha jövőre sikerülne már végre elcsípnem az E3-on pár szó erejéig, de legalább egy közös fotót kieszközlök, bármi áron. Majd megkérem Lilyéket, hogy addig foglalják le mézes sütivel a testőreit. ;)



Ennyi fért a kissé rendhagyó, mostani játéklexikoni rovatba, a legközelebbi téma teljesen más lesz (meglepő, igaz? Hehe...), legyetek jók, kíméljétek a jobb kezeteket, nehogy ínhüvely-gyulladást kapjatok a legpörgősebb játékdömping közepén...

Kérdés, óhaj, csokinyuszi esetén továbbra is használjátok bátran a SEND EMAIL gombot...

-=FLATLINE=-

MENTŐÖV

MORROWIND

OK,a TES: Morrowindről szeretnék egy pár dolgot kérdezni: Egy híres varázslókoponyáját köllene megtalálnom (kémmester, II. küldi). A végigvitel azt írja,hogy Pelagiadtól délre van, de én bejártam mindent, de nem találom! Pleasehelp! Tisztelettel: ■ Kábé (alias Kubik Bálint)

Andrano koponyáját az Andrano Ancestral Tombban találod meg. A sírbolt Pelagiadtól délre található. Kövesd az utat egészen az elágazásig (délkeletre lesz Vivec, délnyugatra Seyda Neen. Gyere vissza egy kicsit, és az út bal oldalán (ha észak felé nézel) találod meg a sírboltot (nehéz eltéveszteni a boltíves ajtaját).



Hi Mocsy!

Most kezdtem el játszani a Morrowinddel, és lenne egy kérdésem: Milyen ital tudja helyreállítani az életerőm? A Dwemer Puzzle Box küldetést próbáltam megcsinálni, de azt a tagot, aki a hidat őrzi, nem tudom megölni a hülye csontváza miatt.

Egy gyógyital viszont könnyítene a helyzetemen (talán). Egy pár jó tanácsot, ha írnál, elindulásnak azt megköszönném. Válaszodat előre is köszönöm! Üdv.

A gyógyító ital neve Restore Health, ebből viszont rengeteg félét találsz a játékban. Alkimista ambíciókkal még saját magad is keverhetsz ilyeneket az országút mellett növő gyógyfüvekből. Amennyiben a csontváz legyőzése nehézséget okoz, azt javaslom, hogy ne erőltesd tovább a küldetést, ennél jóval erősebb ellenfelek várnak a törp tárna mélyén. A CD-n található Morrowind rovatban találsz egy halom tippet, amelyeket kifejezetten a kezdőknek írtam.

Szia! Elakadtam a Morrowindben a Blades 1. küldetésénél. Bemegyek a törpe romokba, és nem találom sehol a Dwemer puzzle boxot. Le tudnád írni, hogy hol pontosan, hol van? Előre is köszönöm: ■ Red Vampire

Bemész az ajtón, majd lemész a három kerek ajtó elé. Nem mész be rajtuk, hanem megkeresed a sziklaomlást az ajtók előtt, ezen felmászva jutsz fel a második emeletre (vagy fellevitálsz). Itt lesz egy ajtó, ezen bemész, levered a brigantit, majd a fal melletti polcról felveszed a dobozt.

Hello! Lenne néhány kérdésem és tippem a Morrowinddel kapcsolatban. Elég régóta játszom a játékkal, és először tűnt fel ez a probléma úgy 40. szint körül. Karakterem egy redguard volt, már a játék végénél tartottam, amikor előjött egy betegségem, aminek köszönhetően senki sem állt szóba velem. A corpus cure-t már megcsináltam, tehát azt nem lehet, próbáltam szinte minden cure varázslatot, oltárnál áldást kérni, de semmi. A képességeim is lecsökkentek. Így a karakterem játszhatatlan lett. Ha tudsz segíteni, kérlek, írj, vagy tegyél bele a mentőövbe, hátha valaki tudja a választ. A tipp: Tel Flyrben a mágusnál van egy kis ládika. 100-as zár van rajta, és van benne egy deadric amulett. Ha ezt felvesszük, akkor eljuthatunk egy helyre, ahol egy ellenséget megölve egy spéci deadric fegyvert kapunk! (deadric crescent vagy mi...)



A Templomokban kérj Almsivi Restoration áldást, az a corpus kivételével mindent gyógyít (elméletileg).

Hello, Kovács Attila kérdésére válaszolnék:

Ha felrobbantod a robbanószert, akkor emlékezeteim szerint csak egy kicsit kitágul a sziklaomlás közepénél lévő lyuk. Menj közel a lyukhoz, nyomj egy Space-t, és akkor a program megkérdezi, át akarsz-e bújni, mondd, hogy igen, és át is rakott a másik helységbe! Üdv: ■ Lord Speedyus-Selyem Dávid



Szia Mocsy! Most írok először Neked, hogy segítsél nekem a Morrowindben. A probléma az lenne, hogy: hogyan lehet permanensen megnövelni egy varázstárgyat (erő, sebesség...)? Odáig már eljutottam, hogy van Golden Saint lelkem, és egy kardot szeretnék úgy elvarázsolni, hogy a Long Blade képességemet növelném meg 10 ponttal. Tehát megkeresek valakit, aki igézéssel foglalkozik, kiválasztom az Enchanting menüpontot, bejön az a tábla, kiválasztom a lelket és a kardot; ez mind szép és jó, de a hatások közül csak varázslatok vannak, ráadásul a sajátjaim. Hogy lehet azt kiválasztani, hogy a Long Blade képességem 10 ponttal növekedjen meg?

Hát egy kicsit elhúztam, de mind1 Amúgy az Újság király!!! Ha lehet, minél előbb válaszolj; előre is KÖSZI

Tudtommal a skilleket nem lehet növelni, mert nincs ilyen varázslat, hogy fortify skill (javítson ki valaki, ha tévednék). Az enchanter csak azokat a varázslatokat tudja berakni a tárgyakba, amelyeket már megtanultunk.

Javaslom a fortify attributes varázslatokat (erő, ügyesség, kitartás stb.), ezek segítségével tudod permanensen megnövelni az alaptulajdonságaidat.

SMS-FAL

EGY KIS BROKEN SWORD2: MIT KELL CSINÁLNI A MACSKÁVAL, HOGY ÁTADJA A LABDÁJÁT? PEX

A halászfiú által kifogott gumibelsőt akaszd fel a zászlórúdra, majd kösd rá a halat. A csalit látva a macska átengedi nekünk a labdát.

HONNAN LEHET LETÖLTENI A HIVATALOS, 350 OLDALAS MORROWIND GAMING GUIDE-OT? ELŐRE IS KÖSZ! KIRALY AZ UJSAG.

Tudtommal nincs fenn a hálón, mi legalábbis még nem találkoztunk vele. Amúgy 370 oldalas

HI MOCSY A JK:ACADEMIBEN MELYIK GOMBAL JEHET MINDEN IRANYBA RUGNI? LESZ VEGIG JATSZAS? MELYIK A JOBB AZ IKER KARD VAGY A DUPLAPENGÉS? PREDATOR

Rúgni csak akkor tudsz, ha a duplapengés fénykard (alt attack). Ez csak akkor működik, ha mindkét oldaladon van ellenfél. Van végigjátszás. Mindkettő jobb, nekem az ikerkardok jobban bejöttek.

SZEVA MOCSY! MIERT VAN AZ A JEDI KNIGHT ACADEMYBAN HOGYHA MULTIPLAYERBEN JATSZOK BARMIT, 1PERC MULVA KILEP A MENUBE VALAMILYEN MESSAGE FILE MIATT? BALIN

A kora warez verzióknál ez jellemezte a multiplayer játékot. Az eredetivel nincs ilyen gond, ott teljesen jól működik.

HI! A MORROWINDBE MIT ÉRNEK A LÉLEK KÖVEK? VAN EGY VARAZSLOM AKI TUDJA A SOUL TRAP-ET,DE AMIKOR BECÉLZOM AZ ELLENT VELE ÉS ELLÖVÖM KIIRJA, HOGY A SPEL......L FAILED.

Ez az t jelenti, hogy nincs még elég gyakorlatod, abban a varázslóosztályban (alteration). Keress egy tanítót, az egyik Mage Guildben biztos akad valaki, aki megtanít egy-két új fogásra. Ezután már sokkal nagyobb esélyed leszarra, hogy sikerül a varázslat.

HALI. ELAKADTAM A TOMB RAIDER AOD-BAN. TEGYÉTEK FEL A KORONGRA A VÉGIGJÁTSZÁST LEGYÉ SZIVES. KÖSZ THOOMYBOY

A 2003/09-es Gamerben teljes végigjátszást találsz

A BLIZZARD.COM-RÓL HONNAN LEHET LETÖLTENI AZ ORC CAMPAIGN FOLYATÁSÁT A FROZEN THRONE-HOZ?LEHET HOGY MÉG NINCS FENT?MERT ÉN NEM TALÁLTAM. SVINDLER

Hiába is keresed, még nincs ott. Pontos dátumot nem mondtak, elképzelhető, hogy csak valamikor ősz végén fog megjelenni.

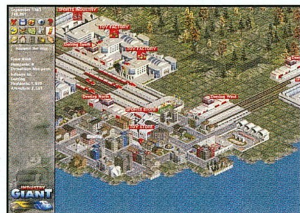
HELLO! FROZEN THRONEBAN HOGY LEHET ELOHOZNI AZ EJELF HADJARATBAN A TITKOS PALYAT? AMI UTAN MEGKAPJUK A PANDAT.

A Curse of the Blood Elves hadjárat harmadik pályáján (The Dungeons of Dalaran) lesz egy olyan hely, ahol három rúnakövet kell a megfelelő sorrendben lenyomni (nem túl nehéz, nem túl nagy a variációs lehetőségek száma). A helyes sorrend eltalálása után megnyílik a közelben egy kapu, ott kell felvenned a kérdőjelet. Ezután már csak be kell fejezni a pályát, s jöhet a titkos szint.

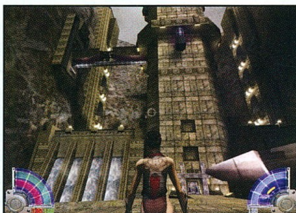
KÉRDÉSEK

Hello Nekem Ati Radeon 9500-as kártyám van, és nem megy a Hitman 2. Segíts. Kösz

Üdv!
Volna egy kérdésem az Industry Giant2-vel kapcsolatban. Több helyen (küldetések, végtelen játékok) előfordul, hogy lehetetlen termelési adatokat ad meg a gép (0,1 gumi/év vagy 0,1 olaj/év), és így lehetetlen teljesíteni a feladatot. Ráadásul Floridában a legnagyobb városban is 0 a kereslet gumicsónakra, ami ugye a lánc vége volna. Ez miért lehet a játékban, készült-e már hozzá javítás, vagy valami? Nem tudom, Te vagy-e az illetékes, ha nem, kérlek dobd tovább a levelem annak, aki tud segíteni. Köszi: ■ ZOTYA

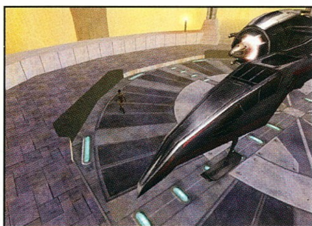


Kedves Mocsy! Elakadtam egy Raven Rockos (amit Falcoad) küldetésénél a Bloodmoonban, amiben ez a feladat: A bánya egyik része bejegesedett (Stalhrinnal), és szólni kéne Garingnak, a Skaal falutól Délnyugatra levő hapsival. Csak 1 gond van vele: NEM AKAR VELEM SZÓBA ÁLLNI! Csak azt mondja, hogy nem állok szóba az ilyen alakokkal.
Amúgy, ha kinyírom, akkor el lehet venni tőle egy csákányt, amivel már fel tudom törni a stalhrint, de így semmi értelme, ezért szeretném tudni, hogy hogyan lehet ezt az ügyet vér nélkül megoldani.PLEASE HELP!Ha nem tudod a választ, akkor please azt írd meg, hogy ne várjak hiába a leveledre. üdv ■ VANDI COP



JEDI ACADEMY. Hi Mocsy! Elakadtam a Jedi Academyben. A Darth Vader-es pályán vagyok, a nagy zöld sugár tetején, és nem tudom, mit kell csinálni. Kyle a tükrökről beszél, de hiába lövöm őket, nem esnek szét. Segíts!!! ■ LUCAS-ARTH

Mozgasd el az Erővel a tükröket (mind a négyet). A sugarak visszaverődnek, és felrobbantják az egész tornyot.



JAGGED ALLIANCE 2. A Quincy nevű pályán, északon, a templomban található egy Metal Armour Mark II-es nevű páncél.



MULTI SHOT

Üdv kedves olvasók! A rovat tekintetében sajnos a csalódások hónapját hagytuk magunk mögött. Mivel nemzeti ünnepünk a Gamer megjelenési dátumának előrehozatalát ösztönözte, a WCG épp lapzártánk napján vette kezdetét. Ez persze a kisebb baj, legalább egyben, teljes összefoglalót olvashattok majd róla. A nagyobbnak külön cikket szenteltünk, biztos észleltétek már: a Half-Life 2 hosszas huzavona után meghatározatlan távolba siklott az őt már majd' megmarkoló kezeink elől. Kárpótlásként igyekszem a jelenleg említésre érdemes modifikációk legtetejéből szemezgetni. Egy igazán ízletes falatnak sejlő UT mod előzetese a nyitja a sort, az "Alkoss valami valótlant!" pályázat közelgő határidejére beérkező első mű tesztje pedig zárja. Nagyon szerettem volna közkinccsé tenni az első magyar büszkeség, az Exion érdemeit részletező elemzést is, de a fejlesztőjével együttes küszködés ellenére sajnos a leadási határidőig nem sikerült satnya rendszeremen működésre bírni (mentségemre szóljon, hogy csak óráink voltak rá). Ti azért mindenképpen tekintsétek meg: www.niara.hu/exion!

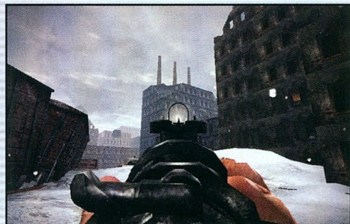
ORGANIZED CRIME

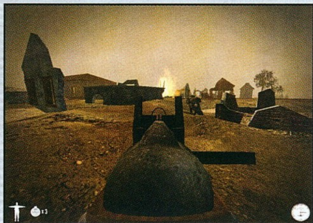
Alap: UT2003 • **Típus**: Total Conversion

www.planetunreal.com/organizedcrime/index2.htm

Az 1930-as évek frissen kibontakozott alvilágát otthonául választó TC-t bevallottan a tavaly ősszel megjelent Illusion remekmű, a Mafia ihlette, ami indításnak - a szemem-ben legalábbis - igen jó pont. Az Organized Crime képében úgy tűnik, pont az vár ránk, ami a nagy klasszikusból (és a műfajával távoli rokonságban álló, széles körben népszerű GTA-kból) kimaradt: virtuális gengszterháború, a Keresztapa, a Goodfellas és a többi felejthetetlen "család-film" jeleneteinek élő újragenerálása igazi játékosokkal.

A játékmenet típusát küldetésekkel ellátott team deathmatch-ként határozták meg. A küldetéseket nem meglepő módon célobjektumok (az ellenfél bázisán felhalmozott lőszer-alkohol szállítmány) felrobbantása, illetve dokumentumok eltulajdonítása, hazaszállítása teszi ki. A ravasz csavart az jelenti, hogy egy-egy forduló elején, egy 2D-s térképen mindkét csapatnak ki kell jelölnie a saját rejtekhelyét (mindenki kattint valahova, és ahova a leg-





többen kattintanak, az lesz a rejtekhely) a másiknak pedig azt - logikusan - fel kell derítenie ahhoz, hogy az ott eldugott árut megsemmisítse. Vége a néhány begyakorolt útvonalon, rutin-taktikákkal vívott csatáknak? Legjobb esetben is csak néhány tucat begyakorolt útvonal az, amit ez a módszer nyújtani tud. A hátulütői pedig nem biztos, hogy megérik az alkalmazását. Egy bázis ugye jól védhető kell, hogy legyen, ha pedig egy pályára 10 jól védhető helyet terveznek, akkor ebből egy 2 csapatos menetben 8 nagy valószínűséggel zsákutca. Ahhoz, hogy minden útvonal mindig betöltsön valamilyen szerepet, pályatervező-zseninek kell a koncepciót felkarolnia. Az, hogy egyik csapat sem tudja, hol rejtőzik a másik, színesíti persze a helyzetet, de a véletlen találkozások néhai öröme még mindig nem biztos, hogy ellensúlyozza a tétlen ténfergés okozta bosszúságot.

A ténfergés sebességét legalább van, mi felgyorsítsa. Bizony, a '30-as évek magával ragadó automobiljai sem maradnak ki. Mindkét banda kiválasztott bázisán már most meghatározott számú, pontosan négy verda található, melyekbe egyenként a fél csapat (Flúgos futam stílusban) bepréselhető - egy vezet, a többi lő (meg hajtja). (A pontos típusokat ne kérdezd, annyi biztos, hogy mindegyik amolyan családi autó.) Még mindig nem hat meg a mod? Képzeld csak el, ahogy te meg a testvérek koromfekete kocsiban száguldotok az ellen frissen kiszagolt bázisára, kettőt lendületből elütök, az ablakból ropognak a dobtáras géppuskák, a kis kalapos ürge kiszáll, és gyors mozdulattal molotovot hajít a távolban csak erre váró lőszeres dobozokra, s az ezt követő drasztikus fps-szám csökkenés miatt mindannyian ropogósra sültök. Én mindig valahogy így képzeltem életem beteljesedését.

Amúgy az sem mellékes, kik ülnek a kocsiban, lévén mérsékelten kasztalapú programmal van dolgunk. Három figurát különböztetünk meg, ahogy a filmekben. A donért három pont jár, a consiglieriért 2, a sima talpas gengszterért meg egy single. Csapatonként öt eltérő modellel és 9 skinnel szembesülhetünk majdan. Jó kérdés, hogy egyáltalán hogyan különböztethetjük meg a két család füstös palántáit egymástól. Nos, egyikük lesz az elegáns öltönyös-kalapos, a másik pedig a modern igénytelenséget magáénak valló munkaruhás banda. A kocsik ugyanígy csapatonként eltérők.

No, de hol hajthatunk velük? A csodálatos elméleti síkon ragadó elképzelés szerint az egész Organized Crime egy nagy városban játszódik - a pályák ennek kiszakított szeletei, úgymint dokkok raktárházakkal (erre nem számítottam), városközpont városházával, kereskedelmi központ bankkal, züllött negyed night clubbal meg kaszinóval, no meg, ami kihagyhatatlan: egy villa. Repes a szívem ezeknek a színhelyeknek a hallatán, ha a Mafia rájuk tervezett küldetéseire gondolok. Még jobban repes, ha belegondolok, hogy az Organized Crime-ból sem száműzték a civileket. Sétálnak, vezetnek, áldozattá válnak, ahogy az a kódban meg van írva. A fiúk is az október 20-án záruló grandiózus pénzdíjazású pályázatra szeretnék beadni művüket, úgyhogy elvileg nyakunkon - azaz nektek már azon is túl - a megjelenés. Pesszimista hangulat uralkodik a levegőben: ebből nem lesz semmi. De ha mégis, vagy ha később, egyértelműen érdemes utánanézni!

RED ORCHESTRA

Alap: UT2003 • **Típus**: Total Conversion
www.unrealwarfarex.com/redorchestra

Úgy tessék megbecsülni ezt a tesztet, hogy roppant kemény versenyt futottam érte az idővel. A leadás éjjelén jelent meg, és a tesztre-kritikára is akkor került sor. Vagyis: jelenleg exkluzív, meg kicsit rövid. ;) A Red Orchestrát az előzetes információk alapján, mint a történelem- és élethűségre, valamint grafikus kidolgozásra leginkább igényes alkotást vártuk, és nem is kellett csalatkoznunk. Már a menü önmagában is megér egy misét, de a karakterlimit miatt be kell érnetek egy képpel, valahol itt a környéken.

A RO, mint a neve is mutatja, kizárólag a II. világháború orosz frontjára koncentrál, így a választható felek közt is csak németek és oroszok szerepelnek. A feleknél a különböző beosztások a megfelelő nyelven olvashatók, és csak ez után angolul. A már itt kapizsgálható realizmust rögtön fokozza, hogy a program csak az adott csata valódi részvételi arányait engedélyezi, vagyis adott ranggal csak meghatározott mennyiségű ember bírhat. Mondanom sem kell, hogy ezek a rangok mennyivel részletesebbek az átlagos II. világháborús játékok sablonos felosztásainál. A játéktérre kerülve a célkereszt hiánya már szinte nem is meglepő. Ha pontosan akarunk lőni, hát szemünkhöz kell emelni a fegyverünket - szakszóval: iron sight. (Az alkalmazható fegyverek tárháza természetesen magába foglal mindent, ami az elérhető csatákban is szerepelt.) Ugyanígy a HUD-on nem került kijelzésre töltényeink száma, kizárólag tárainké, ahogy életerőnket sem számérték jelképezi. Sérüléseinket egy stilizált figurán követhetjük figyelemmel. A mozgási formák közül minden, ami a valóságban is alkalmazható, megengedett - de szintén csak a realizmus keretein belül. Adott időn belül csak egyszer ugorhatunk, rohanás közben nem lőhetünk, kúszva nehezen forgolódhatunk, és ami még ezen túl is meglepett: a hideg vízbe csobbanva mellkasunk tájéka erősen sebződik. Kereskedelmi forgalomban lévő programok esetében is példátlan az az igényesség, mellyel a Red Orchestra fejlesztői a részletek felé fordultak.

Mindennek a grafikára történő kivetülése is meglehetősen szembeszökő az átlagos modok látványvilágához képest. A tárgyak és a karakterek egyaránt akármilyen nívós név alatt megállnák a helyüket. Térképekből bár egyelőre nincs sok, terepük, épületeik példaértékűek. Nekem egyedül a nagyvárosok hangulata nem jött át, kicsit túl ismétlődőnek, túl egyszínűnek éreztem őket. A pályatervezés is ezeken a területeken bizonyult gyengébbnek. Bár rengeteg lehetőség állt rendelkezésre, a kialakításuk mégis fix csomópontokkal bíró, lehangoló játékmenetet eredményező. A szabadabb térképek ellenben csodálatosak. Az ellenfél legyőzésén kívül mindig egy-egy domináns pont kézben tartása, és a szokásos, kulcsszereppel bíró objektumok megsemmisítése a cél, s az ilyen jellegű pályák épp' elég taktikai lehetőséggel bírnak a hosszú, változatos, élvezetes és hangulatos csatákhoz. A Red Orchestra már most, első publikus, Beta1 változatában is etalon-értékű. Ahogy az egyik régebbi előzetesben írtam: inkább ínyencek számára, mintsem tömeges felhasználásra készült, de aki eléggé ínyencnek érzi magát ehhez a szintű valósághűséghez, az ne habozzon a beszerzéssel!

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL. A World Cyber Games a következő számban már mindenképp szerepet kap. Egyébiránt valószínűleg a Make Something Unreal! pályázatra beérkezett szebb darabokból szemezgetünk, és kielemezzük a most sajnos kimaradt, lelkiismeret-furdalást okozó Exiont is.

Lucas Z

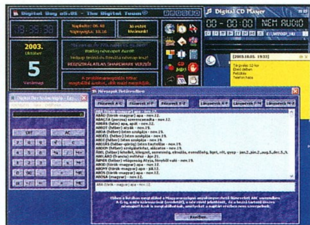






Sokoldalú naptár, ingyenes letöltésvezérlő, CD grabber, XP eszköztár kiegészítés, filmek átalakítása és végül egy remek backup-program található őszi szerszámosládánkban.

DIGITAL DAY V5.01 (MAGYAR). Megjelent a magyar nyelvű digitális naptár ötös változata, mely minden eddiginél bőségesebb szolgáltatáscsomagot kínál. Találhatunk benne emlékeztető kalendáriumot, magyar nyelvű tagline-t, és megnézhetjük, hogy aznap melyik európai országban van ünnepnap. A program további részei: névnapok és az ehhez kapcsolódó emlékeztető, Post-It lehetőség, teljes határidőnapló, internetes atomóra-elérés, figyelmeztető funkció, beépített CD- és mp3-lejátszó, Mastermind játék és számológép. A program kezelése egyszerű: a bal oldalon található ikonokra kattintva juthatunk el a kiválasztott funkciókhoz. A Digital Day külön Win9x és külön NT/2000/XP változatokban próbálható ki, shareware program. **digitaltm.uw.hu**



LEECHGET 2003 FREE (MAGYAR). A személyes felhasználásra ingyenes letöltésvezérlő segítségével az internetről történő adatletöltéseket könnyíthetjük, egyszerűsíthetjük és automatizálhatjuk. A magyar nyelvű kezelőfelülettel rendelkező hagyományos program legfontosabb része az Eszköz menü: itt érhetjük el és állíthatjuk be a leggyakrabban használt lehetőségeket. Külön említést érdemel a profilok készítése, a hálózati letöltések (LAN download) támogatása és a Letöltés Varázsló. Mivel a szoftver alapverzióban csak a vágólappal és az Internet Explorerrel működik együtt, ezért Netscape, Opera és Mozilla felhasználóknak kiegészítő plugint kell letölteniük a fejlesztők honlapjáról. **www.leechget.net**



EASY CD-DA EXTRACTOR V5.1. Zenei CD-k digitális másolására és ezek mp3-, ogg-, vagy wma adatállományba való tömörítésére használható program. Az Easy CD-DA Extractor legnagyobb előnye, hogy egyszerűen használható, valamint lehetőségünk van tömörítés és a grabber funkciók beállítására. Ezek mellett számtalan extra szolgáltatással rendelkezik: CD-lejátszó, CD-író, internetes adatbázis elérés (CDDB), konverter, CD-text beolvasása, szektorszinkronizálás, adatbázis stb. **www.mp3towav.org/easy-cd-da-extractor**



SMARTBARXP V4.7 (MAGYAR). Érdekes Eszköztár-kiegészítést próbálhatunk ki a SmartBarXP telepítése után, ugyanis a képernyő bal oldalán elhelyezkedő programból nem csak az operációs rendszerben található eszközöket, kiegészítéseket és beállítások érhetjük el gyorsan, hanem különleges programok is elindíthatók. Ilyen a beépített mp3-lejátszó, a merevlemez- és a memóriafoglaltság kijelzése vagy az internetes kereső. **www.smartbarxp.com**

COBIAN BACKUP V5.2.0.0 (MAGYAR). Ingyenes, magyar nyelvű backup-program, mellyel biztonsági mentéseket készíthetünk a tetszőleges háttértárolókról. A program alkalmas a kijelölt könyvtárakról, adatokról vagy az egész rendszerről másolatot készíteni, beállíthatjuk a mentések gyakoriságát, idejét és annak jelszóvédelméről is gondoskodhatunk. A Cobian Backup még egy beépített tömörítővel és FTP-feltöltési lehetőséggel is rendelkezik. **www.educ.umu.se/~cobian**



XMPEG V5.01. Gyors és könnyen kezelhető filmkonvertáló, mely többek közt mpeg, DivX, DVD és SVCD támogatással rendelkezik. A programban található kodek (mpeg, ac3) révén DVD, és egyéb formátumú filmeket alakíthatunk át egy varázsló segítségével. Az átalakítás során beállíthatjuk a képek és a hangok jellemzőit: minőségüket és egyéb alaptulajdonságait. **www.xmpeg.net**

A HÓNAP SZOFTVEREI

- **Sound Forge v7.0** - mediasoftware.sonypictures.com
- **Dr. DivX v1.03** - www.divx.com/divx/drdivx
- **Opera v7.2** - www.operasoft.com
- **Xplayer v2.2.71 (magyar)** - micatoge.homeip.net
- **ICQ 2003B Pro B3890** - www.icq.com
- **AquaMark 3** - www.aquamark3.com
- **XPlite** - www.litepc.com
- **WinAce v2.5 (magyar)** - www.winace.hu
- **Irfan View32 v3.85 (magyar)** - www.irfanview.com
- **FineReader Prof. v7.0 (magyar)** - www.abbyy.com

HARDVER HÍREK

ATHLON 64 HÍRÖZÖN

Szeptember 23-án az Advanced Micro Devices (AMD) végre bejelentette nyolcadik generációs processzorcsaládját (három nagyvárosban: San Francisco, Cannes, Tajpej), az immár 64 bites technológiára épülő Athlon 64-et. Nagyon sok hír kapcsolódik még ide, ezért lássunk egy rövid összefoglalót.

Két változat látott napvilágot: az Athlon 64 és az Athlon 64 FX. Az elsőt a cég az otthoni felhasználóknak ajánlja, míg az FX szériát hardcore játékosoknak és tartalomfejlesztőknek. Mindkettő 0,13 mikronos csíkszélességgel készül, 64 bites felépítésű, 128 Kbyte elsőszintű és 1 Mbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaz. Mindkét mag 105,9 millió tranzisztorból épül fel, és 193 mm2 méretű, alapfeszültségük 1,5 Volt.

A különbségek közt kell megemlíteni, hogy az FX változat kétcsatornás, DDR400-as memóriavezérlővel rendelkezik, valamint Socket 940-es tokozással készül (az Opteronhoz hasonlóan), míg az alapváltozat Socket 754-es alaplapot igényel.

A 940 tűs kivitel különleges, regiszteres ECC memóriákkal kompatibilis csak, de a jövő év elején megjelenő 939 tűs változat majd megelégszik az általánosan használt modulokkal is.

Az első Athlon 64 a 3200+ modell, melynek alapórajele 2 GHz, listaára ezer darabos rendelés esetén 417 dollár (100 000 forint), míg a 2,2 GHz-es Athlon 64 FX-ért 733 dollárt (175 000 forint) kell fizetnünk.

Természetesen az asztali gépek mellett a hordozható számítógépekbe szánt CPU-k is megjelennek, s választhatunk a 3000+ és a 3200+ sebességű modellek közül (278 és 417 dollár). A PowerNow! technológiával készült lapkákat egyelőre azokba a nagyobb méretű gépekbe ajánlják, melyeket általában hálózati áramforrásról működtetnek, és nem saját akkumulátoraikról.

Az eddig elvégzett tesztek alapján a 64-ek igen erős vetélytársai a Pentium 4-es processzoroknak, azonban a gyártási nehézségek miatt hiány ténye nehezíti betörésüket a piacra, és ez előreláthatólag nem is fog változni egy jó ideig.

A bejelentéssel egy időben olyan pletykák is szárnyra keltek, miszerint a közeljövőben a gyártó olyan chipeket fog piacra dobni, melyek több processzormaggal rendelkeznek. Jerry Sanders, az AMD alapítója és igazgatótanácsának elnöke a hírt megerősítette, de a várható megjelenés időpontjáról és a specifikációkról nem kívánt nyilatkozni. Valószínűleg azért erre még várni kell, egyes vélemények szerint a piacra csak valamikor 2005 végén kerülhetnek, igaz, hogy akkor már 0,065 mikronos technológiával.

Természetesen a 64 bites technológia semmit nem ér, ha nem képes kezelni a mai, 32 biten alapuló programokat. Az új Athlonok képesek erre, bár ma még csak pár alkalmazás képes kihasználni az új lehetőségeket. Operációs rendszerként csak a Linux képes erre, valamint a játékok közül csak az Unreal Tournament 2003. A Half-Life 2-nek is lesz ilyen változata, de az csak jövő évben jelenik meg.

A Microsoft is bejelentette a 64-ekhez készülő XP-verzióját, mely a hangzatos „Windows XP 64-Bit Edition for 64-Bit Extended Systems" nevet viseli, és várhatóan a jövő év második félévében lesz kész. Ez a lépés igen fontos az AMD-nek, hisz nem valószínű, hogy túl sokan átálltak volna csak azért Linuxra, hogy teljes egészében élvezhessék az új architektúra előnyeit. Természetesen a mai alkalmazások az új OS-en is gond nélkül futnak majd.

Az utolsó hír ide kapcsolódóan, hogy az NVIDIA bejelentette nForce3-as lapkakészletét, melyeket a 64 bites processzorokhoz szán. Szám szerint öt verzió készül, így a piac minden szegmensébe jut majd belőlük. Az alapváltozat az nForce3 150, mely a Socket 754-es Athlon 64-et és a Socket 940-es Opteronokat támogatja. Ez rendelkezik egy 8x-os AGP-vezérlővel, 8 darab USB2.0 porttal és két U-DMA 133 P-ATA IDE-csatlakozással, Fast Ethernet (10/100 Mbit/s) hálózati csatoló mellett.

Az nForce3 250 és 250 GB már rendelkezik integrált Serial-ATA támogatással, valamint a GB változat Gigabit Ethernetvezérlővel.

Mobil gépekbe szánják az nForce3 Go 150 lapkakészletet, mely megegyezik az alapváltozattal, csak ebben helyet kapott a PowerNow! technológia támogatása is.

Az ötödik verzió az nForce3 Pro 150 nevet viseli, és Socket 754-es 64 mellett már támogatja a 940 tűs Athlon 64 FX-et is.

SAMSUNG DVD-ÍRÓK



A Samsung sajtótájékoztató keretein belül jelentette be legújabb DVD-íróját, melynek segítségével mind a DVD+R/RW, mind a DVD-R/RW formátumú lemezeket megírhatjuk, maximum 4x-es sebességgel. A belső, IDE-felületű eszköz a NEC 1300A készülékére épül, és ez a sorozat első tagja.

Ezt követi majd novemberben a SR-P80B, mely a DVD+R lemezeket már 8x-osan is tudja majd írni, de a többi formátum írási sebessége nem változik.

Az igazi nagy lépés majd a jövő júliusra várható SR-W16B, mely már képes lesz a 16x-os írásra is, bár kérdéses, hogy melyik médiával. Ha ez sikerül, akkor a 4,7 GB adatot jó 5 perc alatt rögzíthetjük a korongra. Szintén a következő félévkor várható, hogy a Samsung kiadja meghajtói Serial-ATA változatait, és a jövőben az IDE-felületűek mellett ezt a formátumot is használni fogja.



A LEGKISEBB

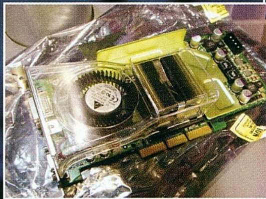
A VIA bejelentette a Computexen, hogy megkezdi az eddigi legkisebb, PC-be is szánt mikroprocesszorának és alaplapjának szállítását. A C3-as processzor 1 GHz-en üzemel, és mindössze 1,5x1,5 cm, köszönhetően az új tokozásnak (Nano-BGA (Ball Grid Array)). Az alaplap sem nevezhető nagynak, mindösssze 11,5x11,5 cm, mely már a Nano-ITX szabványba sorolható. Wen-shi Chen, a vállalat elnökvezérigazgatója szerint egyre nagyobb az igény világszerte a mikroszámítógépek iránt olyan területeken is, mint a televízió-gyártásban és egyéb fogyasztói elektronikai cikkekben. Bár a cég elkezdte a szállítást, a termék csak valamikor a jövő év elején kerül a piacra.

ÉV VÉGI TERMÉKFRISSÍTÉS A VIDEOKÁRTYA-PIACON

Lassan elközeleg az év vége, a Karácsony, és a gyártók megpróbálják termékeiket még eladhatóbbá tenni, s mit tehet egy videokártya-gyártó, ha nincs új chip a kezében: emeli az órajelet.

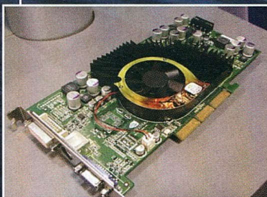
Mind az ATI, mind az NVIDIA jelentett be új kártyákat a közelmúltban, és ezek többsége már meglévő GPU-ra épül, esetleg nem is alakították át, csak a memória és a központi egység órajelét emelték meg.

Nézzük először az ATI Technologies háza táját. Két „új" kártya került bejelentésre, név szerint a Radeon 9800 XT és a Radeon 9600 XT. Mindkét modell a Pro verziókat hivatott felváltani, valójában azok húzott változatai, ewel együtt a cég zászlóshajói. A 9800 XT-n továbbfejlesztett hűtőrendszer kapott helyet, és 380/700 MHz-es sebesség helyett már 412/730 MHz-en üzemel, újdonság még az elődhöz képest, hogy ezt már csak 256 Mbyte memóriával lehet majd kapni, mely 256 bites szélességen működik. A 9600 XT 400/600 helyett már 500/600 MHz-en duruzsol, a memória maradt 128 bites. Ami még csalogatóbbá teszi az új termékeket, az a dobozban lévő bón, melynek ellenében a megjelenést követően azonnal egy Half-Life 2 játék boldog tulajdonosai leszünk. A nagyobb Radeon 499 dollárba kerül, a kisebbik 199 dollár, ami szintén jó oldala a 9600 XT-nek.



Az NVIDIA sem tétlenkedik, ők is két modellel álltak elő: az NV38-cal és az NV36-tal, bár ezekről jóval kevesebbet tudni, mint a riválisokról.

A GeForce FX 5950 (NV38) valószínűleg 450 MHz-en fog üzemelni, ám ez nem biztos, sőt, a memóriáról még ennyi információ sincs. Az biztos, hogy átdolgozták a hűtőrendszert, és a FlowFX II már nem kifújja a meleg levegőt a magról, hanem kintről szív rá frisset, remélhetőleg így jobban hűti a GPU-t, mint elődje.

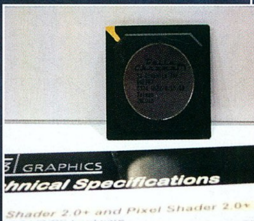


A GeForce FX 5700 (NV36) az 5900 chipjére épül, ezért valószínűleg eredményesen fogja leváltani az 5600-at (NV31). Csak annyi ismert, hogy 82 millió tranzisztorból áll, 0,13 mikronos csíkszélességgel készül az IBM üzemében, és 256 bites memóriabuszt használ, ám csupán 4 renderelő futószalagot tartalmaz. Egy pletyka szerint az órajele 500/1000 MHz körül lesz, de ezt csak a hivatalos bejelentés után tudhatjuk majd biztosan.

Az XGI Technology az utóbbi időben igen hallgatott új termékcsaládjáról, így igazán meglepetést okozott az újságíróknak azzal, hogy a Computex szomszédságában lévő szállodában megrendezett bemutatóra már működő és sorozatgyártásra kész prototípusokat vitt, és azokat működés közben be is mutatta.

Bár a driverek nem kiforrottak még, a teljesen DX9 kompatibilis Volari Duo csúcskártya 5628 pontot ért el a 3DMark03 tesztjei alatt egy 3,2 GHz-es Pentium 4 mellett, ami igazán bíztató eredmény. A modell 2 darab vertex shader egységgel, 4 darab pixel shader egységgel és 8 pixel futószalaggal rendelkezik; a két processzor közt az adatok 2,13 Gbyte/sec sebességgel áramlanak, amit a BitFluent technológia tesz lehetővé.

A gyártást hátráltatja a tény, hogy kevés gyártó jelentkezett partnernek, például a C.P. Technology (Power Color, Club 3D) és a Gigabyte. A kártyák várhatóan december elején kerülnek a boltok polcaira, áruk még ismeretlen.



Az S3 is képviseltette magát a Computexen, bár csak egy szerény standdal és szerény eredményekkel. A kiállított DeltaChrome A0-ás revízióját prezentálták, amely igen gyengén muzsikált a teszteken. A cég képviselője szerint ez a szilícium miatt van, több hibát is találtak a modellekben, melyeket biztosan kijavítanak a novemberben esedékes A1-es revízióig. Valószínűleg a végleges sebességű példányok már a jövő hónapban eljutnak a kártyagyártókhoz.

A kész GPU 0,13 mikronos csíkszélességgel készül, 45 millió tranzisztorból áll, 8 pixel futószalaggal rendelkezik, és támogatja a Vertex Shader 2.0+ és Pixel Shader 2.0+ funkciókat, továbbá teljesen DirectX 9 kompatibilis. Memóriavezérlője 128 bites, és legfeljebb 256 Mbyte memóriát tud kezelni.

MAGÁNREPÜLÉS?



Egy kicsit könnyedebb, de mindenképp érdekes hír. Bizonyára mindenki hallott már az X-díjról, mely 10 millió dollárt jelent annak, aki teljesíti a kiírtakat. Ezért mindössze annyit kell megtenni, hogy 100 kilométeres magasságba feljuttassanak három embert, biztonságban hozzák vissza őket, majd mindezt ismételjék meg 14 napon belül. Annyi engedmény van, hogy a pilótán kívüli két személyt pótolhatja a súlyukat helyettesítő bármilyen rakomány.



Jelenleg a 25 regisztrált résztvevő közül kettő áll közel céljához. Az egyik a Scaled Composites, melyet a repülésben jól ismert Burt Rutan vezet, míg a másik csapat főnöke a mi köreinkben maradandót alkotó John Carmack Armadillo Aerospace nevű csapata, melybe most lépett be az NVIDIA vezérigazgatója, Jen Hsen Huang is.

Ha sikerrel járnak, az nagyban segítené a kereskedelmi űrutazás fejlődését. A piackutatások szerint közel 10000 amerikai lenne hajlandó 100000 dollárt költeni egy ilyen utazásra. A díjat olyan hírességek támogatják, mint Dennis Tito, Erik Lindbergh, a legendás Charles unokája, az egykori űrhajós, John Glenn szenátor, Tom Hanks filmszínész és a First USA Bank.



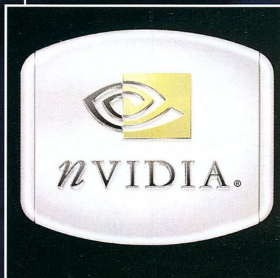
Újabb program a Kazaa készítőitől

A Kazaa készítői méltán híressé váltak már első programjuk révén is, hisz a peer-to-peer technológiát alkalmazó programot mára már több mint 270 millióan töltötték le, és evvel minden rekordot megdöntöttek olyan vetélytársat is megelőzve, mint a szintén igen széles körben elterjedt ICQ. Most újabb weboldalt nyitottak, melyen keresztül ingyenesen telefonálhatunk a Neten keresztül. A Skype-ot egy hónapon belül majd 1 millióan töltötték le, és ez a hatalmas forgalom még a nagy testvér (Kazaa) hasonló időben való forgalmát is lepipálja. Hasonló, azonnali üzenetküldő szolgáltatást (Instant Messaging, IM) sokat találni manapság világszerte, rendelkezik ilyennel a Time Warner, a Microsoft és a Yahoo is, és ha ilyen mértékben növekszik az őket használók száma, hamarosan komoly hatással lehetnek a távközlési szektorra, hisz többségük ingyenes, vagy nagyon alacsony tarifával rendelkezik. Nagyban hozzájárul népszerűségükhöz, hogy nem kell mást tenni, mint letölteni a szoftvert, és regisztrálni magunkat, ettől kezdve bármikor használhatjuk a szolgáltatást, csak egy mikrofonra és fejhallgatóra van szükségünk, és persze, hogy a hívott fél is rendelkezzen a programmal.

Piackutató cégek statisztikái alapján kiderül, hogy azokban a kanadai és egyesült államokbeli háztartásokban, ahol rendelkeznek ilyen szolgáltatással, kevesebb lett a hagyományos hívások száma, ami oda vezethet, hogy a telefondíjak tovább csökkennek.

Bár a Skype szélessávú interneteléréssel az igazi, használható a hagyományos modemeken keresztül is, ami ugye kis hazánkra nézve nem utolsó szempont.

SoundStorm alapú hangkártyák



Az alaplapra integrált hangvezérlők az Nvidia nForce chipkészletben helyet kapó SoundStorm megjelenéséig nem örvendtek túl nagy népszerűségnek a játékosok és a minőségi hangzást igénylők körében. Az nForce2-ben igen nagy hírnévre szert tevő vezérlő azonban az Athlon 64-hez készült nForce3-ban már nem kapott helyet, mert az Nvidia ezentúl önálló audiochipként szeretné értékesíteni, így valószínű, hogy a elkövetkező hónapokban a GeForce különböző verzióira épülő videokártyák mellett SoundStormmal szerelt hangkártyával is találkozhatunk a boltok polcain. A minőséggel várhatóan nem lesz gond, hiszen a 2000-ben csődbe ment Aureal cég közel 500 dolgozója az Nvidiánál állt újra munkába; ők néhány éve a Vortex hangchipekkel és az A3D platformmal tették le a névjegyüket.

Norton Antivirus 2004

Bizony, olyan napokat élünk, mikor egyre nagyobb szüksége van minden felhasználónak egy megbízható, jól működő vírusirtóra. A Symantec méltán híres Norton Antivirus programjáról, és most bejelentették a 2004-es verziót, mely még nagyobb védelmet nyújt az elődökhöz képest. A NA 2004 felismeri a kémszoftvereket valamint a billentyűzést naplózó programokat is, és azokat nyom nélkül eltünteti a rendszerünkből (ez kellett volna a Valve-nak is). Nőtt a védelem a tömörített állományokban megbúvó kártevőkkel szemben is, melyek főleg a „peer-to-peer" és az azonnali üzenetküldő szolgáltatásokon keresztül támadnak. A frissítésekről a már jól bevált Symantec LiveUpdate gondoskodik, méghozzá munkánkat nem zavarva, a háttérben lehúzva a legfrissebb definíciókat. A Professional változatban pluszként megtaláljuk az archiváló és törlő lehetőségeket. Az előbbi sérült fájlok rendbehozatalában nyújt hathatós segítséget, míg az utóbbi a végleges törlést segíti teljesen eltüntetve gépünkről az erre a sorsra jutott adatokat.

Norton AntiVirus
System Status: OK
Status
Scan for Viruses
Reports
Advanced Tools

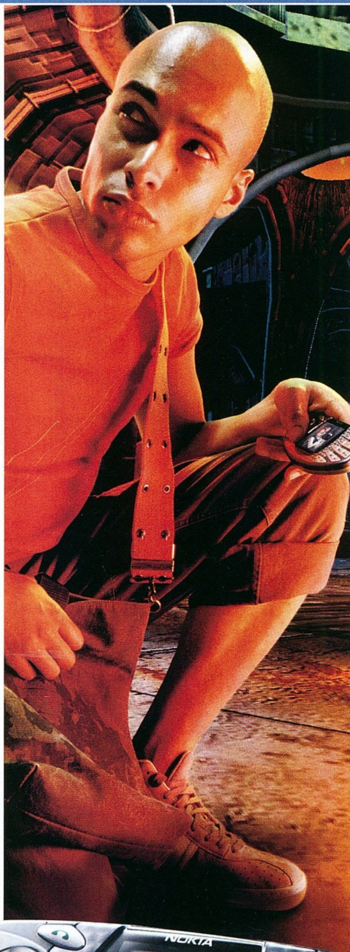
Security Scanning Features	
Auto-Protect	On
Incoming Email	On
Script Blocking	On
Full System Scan	2003.09.27

Norton AntiVirus Subscription	
Virus Definitions	2003.10.08
Renewal Date	2004.09.20
Automatic LiveUpdate	On

Item Details
Items marked with a red or a yellow need your attention.
Click an item for more information.
symantec.
Norton AntiVirus 2004 Professional

NOKIA N-GAGE

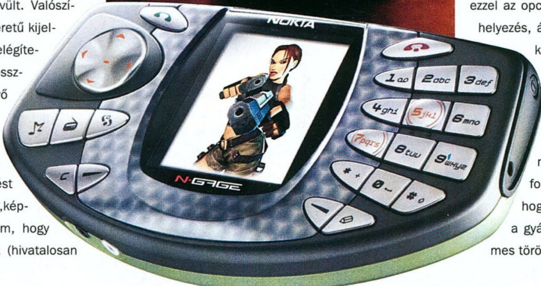
MOBIL JÁTÉKGÉP, AVAGY A MELEG PITE. Körülbelül tizenöt évvel ezelőtt, mint jó magyar nomádokhoz illik, beleültünk vashintónkba, és meg sem álltunk egészen az első ausztriai bevásárló központig. Itt anyu olajsütőt, apu videót, a gyerekek pedig kvarcjátékot kaptak a megtett út elismeréseként, ja, és persze, hogy hazafelé csöndben maradjanak. Véget nem érő gombnyomogatással, tátott szájjal bámulva néztük, ahogy a kvarckristályok szaladgálnak ide-oda. Teltek múltak az évek, és egyszer csak egy üzletember felcsapta aktatáskája fedelét, és előhúzta féltve őrzött, méregdrága hordozható távközlési kézi készülékét. Ismét az idő múlását figyelembe se véve éldegélünk, aztán egyszer csak itt a Nokia N-Gage.



Hát így történt, hogy meglepett minket a skandináv cég a kvarcjáték és a kézi súlyzó, akarom mondani, a mobilkészülék egybeolvasztásából született legújabb termékével, az N-Gage-dzsel. Szerencsére mindkét őstől igen messze áll, hiszen a méretek változása mellett azért találunk még egy-két érdekességet. Nemrég írtunk a Nokia 3300-ról, amelynek formavilágát az N-Gage is örökölte. Mégis meglepett az első találkozás, amely után a 3300 csak durva piszkozatnak tűnt. A laposabb és könnyebb kialakítás még inkább a kétkezes használatot segíti. Az elődöt is emiatt érte a legtöbb kritika, véleményem szerint ezek az emberek csak azt felejtik el, hogy ez nemcsak egy telefon (hát, főleg nem az)!

Ezt a gombok száma is tükrözi: 24 különálló nyomógomb található a mobilon, amelyek közül néhányat lespórolhattak volna a kezelhetőség javára. Az FM rádió, a zenelejátszó mellett a tervezők a menü előhívását tartották külön parancsgombra érdemesnek. Egyes külföldi internetes lapok szerint ez azért következett be, mert a felhasználói réteg a fiatalabb generáció felé bővült. Valószínűbb viszont, hogy a lenyűgöző méretű kijelző mindannyiunk igényét ki fogja elégíteni. A teljes szélesség 1/3-át, a hossznak pedig kb. a ¾-ét a képernyő foglalja el. A színek szépek és jól elhatárolhatók, a színváltások dinamikusak, a kép a sarkok felé sem homályosodik. A fő meglepetést mégsem ezek okozták, hanem a „képfrissítés". Amikor először hallottam, hogy az N-Gage játékorientált készülék (hivatalosan játékkonzol), az a kérdés fogalmazódott meg bennem, hogy a megjelenítést képesek lesznek-e megfelelő sebességgel, élvezhető formában megvalósítani. A 3300-ban is volt mászkálós játék, de valahogy a kijelzőn látható kép lassú volt, életlen és így a végeredmény: pixelháború képregényben. A gond nem volt egyedülálló: még az ebben a tekintetben előrébb járó cégek között is hasonló, a dinamikus megjelenítésekkel kapcsolatos nehézségekkel találkoztam (még a falbontó tenisz is nehézkes 3 FPS mellett). E bajok orvoslása vívta ki többünk elismerését, hiszen méretben, minőségben felveszi a versenyt bármelyik konkurenssel, sebességben pedig nincs párja (viszont mindennek ára van, ebben az esetben az energia!). Némi optimalizációs gonddal még találkoztam, de ez nem a hardver hibája volt. A másik fontos élményforrás az audio szegmens, amely megegyezik a 3300 kialakításával néhány apróságtól eltekintve. A változtatások kis mértékűek, de fontosak: a telefonba épített hangszóró egy pici tölcsérben található, amitől egyrészt erősebb, másrészt teltebb hangja lett. A másik változással a headsetnél találkozunk. Ugyebár a 3300 Achilles-sarka a fejhallgató csatlakozója volt. A gondot úgy oldották meg, hogy a csatlakozók egyfunkciósak lettek (külön van a mikrofon és a fülhallgató kimenete is). Enne célja az, hogy egy apró kábel segítségével saját fülhallgatónkat is használhatjuk (az átalakító az alapcsomag része!). Itt szeretném megdicsérni a céget, hiszen a használhatóság érdekében feláldozott némi profitot (pl.: gyakran cserélendő fülhallgatókból származó bevételek).

A menürendszer vegyes meglepetéseket tartogatott: a tervezők 9 nagy csoportba szedték a szolgáltatásokat. Az almenükben is jól el lehet navigálni, az egyetlen dolog, ami engem idegesített, az a kiválasztott opció aktiválása, mert minden egyes alkalommal el kell dönteni, hogy mit szeretnénk ezzel az opcióval tenni. Megnyitás, listanézet, áthelyezés, áthelyezés mappába, új mappa, súgó, kilépés! Mondjuk, ez a harmadik almenüben már idegesítő, pedig csak megnyitni szeretném, viszont az ok gombra helyezett ujjam már zsibbad! Ez volt a negatívum, most nézzük a másik oldalt: ugyanennek a folyton kérdező navigátornak az előnye, hogy a menü teljesen átszabható (viszont a gyári beállítások menüpontot nem érdemes törölni). Már külön menüpont tárolja a le-



töltött JAVA alkalmazásokat, amelyeket szintén saját kényünk-kedvünk szerint csoportosíthatunk. Az operációs rendszer sebessége ismét példaértékű, stabilitása szintúgy. A furcsaságok közé tartozik, hogy beszélgetés közben a telefont élére fordítva kell a fülünkhöz szorítani. Érdekes! Viszont mindennek van haszna! SakmaNnal megfejtettük a praktikussági célzatot; hiszen ha van két N-Gage-ed, tutira nem kell farsangra jelmezt venni, hiszen egy fekete póló csak akad otthon, és már kész is van: Miki Egér (vagy mondjuk Frankenstein fél diszkosszal a fejében!). Praktikus, nem? Na jó, elég a gonoszkodásból, furcsa, én mondom, furcsa! Térjünk vissza a teszthez; a beszélgetés alatt mi jól halljuk a vonal túlsó végén lévőt, Ők viszont általában arra panaszkodnak, hogy egy kicsit halkan beszélünk.

A szolgáltatások skálája olyan széles, hogy a tesztidő kétszerese sem lett volna elegendő mindegyik kipróbálásához. Így összegzésként csak annyit, hogy apróbb hibáktól eltekintve telefonként megbízható darab (ez „kézi konzoltól" egész jó teljesítmény).

JÁTÉKOK. Na, itt kezdődik az ereszd el a hajamat! Azt sem tudom, hol kezdjem. A 3300-nál találkozhattunk a MultiMedia Carddal (MMC), amelyet készülékünk írni, olvasni képes a megfelelő formázás után. Ezek mérete csak 32, 64 vagy 128 MB-os lehet. Utánanéztem, hogy ennek mi az oka, és mint kiderült, a dolognak technológiai korlátja van, ezért van az, hogy az N-Gage is csak ebben a tartományban képes kezelni a kártyákat. A méret így első hallásra talán kevésnek tűnik, de nem az! Sokunk kedvence, a Tomb Raider első része, amely már létezik N-Gage-re is: 8 MB! Ha bárki azt gondolná, hogy a program biztosan rövidebb, és sok dolgot kihagytak belőle, téved! Még Lara háza is benne van! Tehát akkor mennyi is az annyi? 128 MB-on talán még a Baldur's Gate 2 is elfér:). Na, de vissza a valóságba. Tehát a játékok tekintetében bőven akad potenciál a készülékben. Természetesen mp3-ak tárolására ugyanilyen modulok szolgálnak. Most néhány szó az irányításról: a bal hüvelykujjunk alatt találhatjuk a 9 irányú (a kilencedik az, hogy lenyomható) irányválasztó, míg jobb kezünkkel a két kiemelt parancsgomb mellett a többi numerikus gomb van, ezek mindegyike programozható. Tehát ez sem szabhat határt a játékörömben. Térjünk vissza ismét Lara kalandjaihoz, amelyek ugyebár általában elég hosszúak ahhoz, hogy mentenünk kelljen. Minden játék memóriakártyáján található olyan memóriarész, ahova menthetünk, ez csak pár Kbyte. Minden adva van tehát egy jó játékhoz. Hálózati játék? Nektek semmi sem elég? Na jó, legyen. Hálózatban lehet játszani





Bluetooth-on keresztül a helyi ismerősökkel, míg a távolabbiakkal az N-Gage Arénában. Emellett letölthetsz játékokat a netről, CD-ről stb. Már csak azt a kérdést kellene tisztázni, hogy a szoftverforgalmazó cégek közül melyikek sorakoztak fel a N-Gage mögé, hiszen tudjuk, a játékok fogják eladni a készüléket. Lássuk csak, kik a „fejlesszünk NOKIA N-Gage-re" klub tagjai: THQ, Eidos, Sega, Activison és Taito. Egész vonzó kis névsor, nem? Ha ez nem mondott semmit, talán a játékok fognak: MLB Slam!, MotoGP (akár 4 játékossal), Pandemonium, Red Faction, SonicN (igenigenigen, ő kell nekem!!! – Hunor), Super Monkey Ball, Tomb Raider, Visual Tennis, Tony Hawk's Pro Skater, Marcel Desailly Pro Soccer. És ez még csak a kezdet! Apropó kezdet, némely program esetében még előfordulnak optimalizációs gondok, de idővel a programozók megtanulják kihasználni az N-Gage erőforrásait; ugyebár minden kezdet nehéz.

Zárszóként beszélgessünk az anyagiakról: a készülék ára előreláthatólag 89900 Forint környékén lesz, pontos adatokat csak október végén lehet majd tudni, bár véleményem szerint 499 USD-ért sem drága a telefon tudásához képest. Nem ennyire rózsás a helyzet a szoftverárakkal, melyek előreláthatóan 12000 és 18000 Forint között lesznek. Bármennyire is jó játékélményt nyújt az N-Gage, véleményem szerint nem veheti fel a versenyt a nagyobb konzolokkal (pláne a GameBoy Advance-szel), ha a programok mindkét platformra egy árkategóriába tartoznak. Remélem, tévedek, mert fantáziadús készüléknek ismertem meg az N-Gage-et, és sajnálnám, ha a magas árak miatt bukna meg. **Hugo**

> MŰSZAKI JELLEMZŐK:

Frekvenciasáv	GSM 900/1800/1900
Operációs rendszer	Series 60 platform és Symbian
Kijelző	176*208 pixel 4096 szín
Méretek	133,7*69,7*20,2 mm
Tömege	137 g
Használati időtartamok:	
Játékok	3-6 óra
Beszélgetési idő	2-4 óra
Készenléti idő	150-200 óra
Zenehallgatás	8 óra
Rádió	20 óra

Szolgáltatások: Vibra hívásjelzés, Bluetooth, MMS, Digitális zenelejátszó, FM rádió, Softwearek, XHTML böngésző, JAVA, szinkronnaptár PC-vel, E-mail, Fax, USB, GPRS... ja, és a játékok.

PIXEL SÓDER

Nem lett nekünk Half-Life kettőnk. Sokan várták, sokan vártuk, aztán jól pofára estünk. Nem először történik ilyesmi az elektronikus játékok piacán, de valahogy úgy éreztük, most bízhatunk az ígéretekben. A Valve eddig nem ejtett pofára minket. Úgy látszott, ha a kiadó ekkora felhajtást csinál a még meg sem jelent játék és bizonyos grafikus kártyák gyenge összteljesítménye kapcsán, akkor bizony tényleg kész lehetnek már, legfeljebb a záró animációt renderelgetik még nagy gondossággal a megfáradt animátorok. Egy nagy frászt. Én azt hiszem, hogy nagyon is jól tudták már hónapokkal ezelőtt: ebből bizony nem lesz megjelenés szeptember utolsó napjára. De valahogy ezt a demonstrációt meg kellett tartani, hogy ez a játék bizony milyen jól megy ilyen kártyán, és hogy milyen pocsékul egy másmilyenen. A demonstrációnak meg csak akkor van hitele, ha nem egy félkész tákolmánnyal parádézunk, hanem mindenkit meghagyunk a hitben, miszerint ebből játék lesz, méghozzá heteken belül. Bedőltünk mindnyájan, mint a rozzant kerítésléc. Mert ugye megvolt a demonstráció, a játék meg sehol. A szintén beígért HL2 Benchmark is elúszott valahol a be nem váltott ígéretek és hangzatos Nvidia káromlások mentén. Ha nem tudnám, milyen nagy bajban vannak a forráskód, meg a félkész programok ellopása és ezen anyagok internetes terjedése miatt, most azt mondanám: ez az egész zűrzavar talán kapóra jött nekik. Hiszen most már áprilisi megjelenésről suttognak a Valve-közeli források (ez olyan politikai szófordulat, de annyira tetszett, hogy mindenképp kellett egy olyan mondat, ahol fel tudom használni). Így marad nekünk a Max Payne 2, amit szintén nagyon várunk. Annak ellenére, hogy nem tudjuk, melyik kártyán megy majd pocsékabbul (egyik gépemben Ati van, másikban Nvidia, most akkor szakadjak meg?). Számomra egyébként röhejes, hogy manapság ilyen pitiáner módon lehetett lenyúlni az anyagot egy olyan volumenű fejlesztésből, amire annyi pénzt költöttek, hogy a Sacra Coronát és a Honfoglalást háromszor le lehetne forgatni belőle (inkluzíve Franco Nero). Szívesen mondanám, hogy micsoda világban élünk, de inkább csak hallgatok, mint nyuszibogyó a fülben. Azt hiszem nem érdemes azon görcsölni, hogy az internetre kikerült félkész játék mit mutat, vagy mit nem mutat meg a végleges játék hangulatából. Én inkább megvárom a véglegest, remélem, nem kell tavaszig ácsingóznom rá. Bár addig is lehetne gépet fejleszteni.



Ma már az internet is olyan, mint egy szerződés, vagy ajándékos kupon a ruharendelős katalógusban - ha nem olvasod el az apró betűs részt, könnyen ráfázhatsz. Némelyik weboldal ártatlannak tűnő kérdést tesz fel, hogy szeretnél-e egy kis hasznos órát, vagy naptárat telepíteni a gépedre, esetleg beírnád-e az e-mail címed a fantasztikus nyereményjátékhoz, meg hogy megkaphasd a szuper ajánlatokat - a gyanútlan felhasználó meg máris kattint, persze, hiszen ingyé' van! Aztán egy hónappal később ki sem látszik a postaládája a levélszemét alól és szabadkozva magyarázkodhat otthon, hogy bizony ő nem kérte a szexuális segédeszközök képes illusztrációval felturbózott akciós árajánlatát. De a levélszemét csak a kisebbik baj, hiszen a figyelmetlenül leokézott, gépre települő időjárás jelentő, naptárazó, jegyzetelő, kapcsolatot felturbózó programok még nagyobb kárt okoznak. Megeszik a gép teljesítményét, eltérítik a böngészőt, elküldik a kedvenceinket, látogatott honlapjainkat, a levélszemeket készítő cégek adatbázisának, hogy még személyre szabottabb szemeteket tudjanak küldeni. Manapság szokás az internetet információs szupersztrádának nevezni. Ez a név azt sugallja, mintha a makulátlan tisztaságú, aranyszínű bináris számjegyek valami hófehér, patyolattiszta fényfolyosón közlekednének, kizárólag az emberiség mindennapjait megédesítendő. Nos, az a helyzet, hogy a naivitásnak jelen esetben nagy ára van. Ugyanis ha valaki ezzel a felfogással ül le internetezni, akkor könnyen ráfázhat. Tessék észrevenni, hogy az internet csak egy közeg, csak egy eszköz, ami összeköti az embereket. És itt ez utolsó szón van a hangsúly. Az embereken. Ha az utcán nem tudsz úgy megtenni 500 métert, hogy ne próbálnának meg a kezedbe tuszkolni fél tucat szórólapot, vagy pénzért árult ajándékot (ez a kedvencem), ha nem telik el nap anélkül, hogy ne fosszanak ki egy-egy autóst a piros lámpánál: akkor honnan veszed azt, hogy egy másik közegben, ugyanezen emberi közösség, ugyanezek az emberek ne próbálnák meg ugyanezt. Szép dolog az internet, de egyre hétköznapibb, egyre emberibb. Hogy ez jó, vagy rossz, ezek után döntse el mindenki maga. Szerintem szuper, csak egy dologra kell itt is figyelni, mint említettem feljebb: az apró betűvel szedett szakaszok a legérdekesebbek. ■ **PPéter**

SERIAL ATA [2. RÉSZ]

MOST AKKOR RAID VAGY NEM RAID? Sokan keverik az alaplapokon feltűnt Serial ATA vezérlőket, illetve a RAID képességeket. A kettő nem kötelezően tartozik össze, tehát a S-ATA vezérlőket nem csupán RAID módban tudjuk használni, és nem minden S-ATA merevlemez-vezérlő nyújt egyforma RAID-es szolgáltatásokat. Ennek a cikknek nem témája a különböző RAID módok ismertetése (igény szerint a következő alkalommal kitérhetünk rá), a lényeg az, hogy nemcsak RAID kiépítésben vehetjük igénybe a Serial ATA vezérlőket, hanem egyszerűen úgy is, ahogy a rendes vezérlőket használjuk. Nyugodtan csatlakoztathatunk két egyforma merevlemezt a rendszerbe, a RAID-es vezérlők nem fogják automatikusan tömbökbe rendezni ezeket - erről félelmetesen buta legendák terjednek az internetes fórumokon. A RAID-et kimondottan külön kell bekapcsolnunk, konfigurálnunk, még a lehető legjobban automatizált RAID-es kártyák és vezérlők sem szerveznek át, törölnek le, rendeznek tömbbe önállóan semmit!

EGYÉB LEGENDÁK. "Ne vegyél Maxtor S-ATA merevlemezt, mert az nem is igazi S-ATA, csak egy normál ATA merevlemez egy béna S-ATA toldalékkal" - hallani, olvasni sokfelé. Badarság. A Maxtor S-ATA merevlemezei ettől függetlenül köszönik szépen, jól vannak, sőt, a tesztek szerint átviteli sebességben jól szerepelnek a többi S-ATA merevlemezzel összehasonlítva. Tesztlaborunkban ugyan mi még nem végeztünk részletes vizsgálatokat a S-ATA merevlemezekkel, de egyelőre mi magunk sem találtuk a Maxtor termékeit rosszabbnak - ebből a szempontból -, mint a többi gyártó S-ATA merevlemezeit. Nagyon elégedettek voltunk a Samsung 160GB-os S-ATA vinyójával, amely a Maxtorral ellentétben nem melegedett, igaz, el is maradt tőle átviteli sebességben - a mindennapi használat során szerzett tapasztalataink után azonban egyiket se tudnánk kiemelni, vagy elmarasztalni. A Maxtor gyorsabb, a Samsung hűvösebb.

CHIPKÉSZLETEK. Az Intel i685/i875 alaplapi chipkészletei körül jelenleg van egy kis zűrzavar, mégpedig a déli híd két jelenlegi változata borzolja a Canterwood és a Springdale készlettel szerelt alaplapok tulajdonosainak idegpályáit. Tudniillik a déli híd lehet ICH5, vagy ICH5R, amelyek közül utóbbi rendelkezik mindenféle RAID képességekkel. Az Intel Application Accelerator Raid Edition változata tehát csak az ICH5R déli híddal szerelt alaplapokra telepíthető fel (az ICH5-ös lapokra a sima változatot tessék szépen feltenni, köszönjük a reklamációt). Ha nem ICH5R déli híd van az i865/i875-ös, de RAID képességekkel reklámozott alaplapunkon, akkor minden bizonnyal valamilyen külső cég S-ATA RAID vezérlője kapott helyet rajta. Ez nem jelent különösebb hátrányt, bár az ICH5R kimondottan harmonikus együttműködésre képes a chipkészlet egyéb komponenseivel, tehát érdemes lehet (de nem kötelező) ilyen alaplapot vásárolni, ha RAID rendszerben gondolkodunk.

JOBB, MINT A SCSI? Bár legutóbb írtunk róla pár sort, a beérkezett olvasói levelek alapján itt még mindig van egy kis homály. A S-ATA - egyelőre - nem nevezhető többnek, jobbnak, mint a SCSI. Ugyanis a két csatolás nem egy kategória, értelmetlen összehasonlítani a két platformot. A S-ATA egyértelműen a jelenlegi (csaknem 10 éve csak toldozott-foltozott) Parallel ATA leváltására hivatott, nem a professzionális piacot célozza - legalábbis első körben. Későbbi változatai ugyan megszoríthatják a sebességben és konfigurálhatóságban jelenleg még egyértelműen fejlettebb SCSI-t, de jelenleg még értelmetlen azon vitatkozni, hogy melyik a jobb. A S-ATA jelenleg ismert ütemterve mintegy 10 éves fejlődési útvonalat vázol, amelynek vége felé akár a 6 gigabites másodpercenkénti átvitel sem lesz lehetetlen (a jelenlegi S-ATA szabvány mindössze 1,5 gigabitnél tart, ami elvileg alig jelent többet, mint a 133-as Ultra ATA csatolás). A SCSI intelligens eszközökre épülő, rugalmasabb szervezésével a S-ATA jelenleg össze sem mérhető, de még sok minden történhet (és fog is történni) az elkövetkező években.

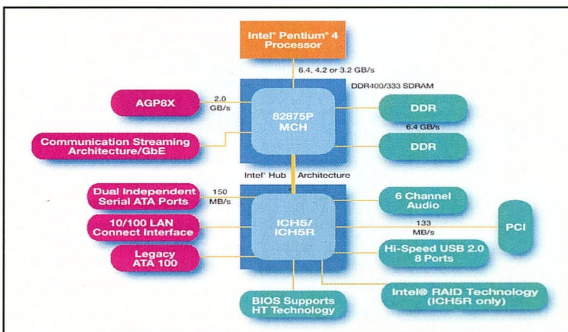
TÁJKÉP S-ATA UTÁN. A kérdés jogos: nyugodt szívvel ruházhatunk-e be a jelenlegi S-ATA merevlemezekre? Nem fog vakvágányra futni a S-ATA, mint oly sok korábbi kezdeményezés? Rossz emlékeink garmadával vannak ilyen balfogásokról, sehová nem vezető technológiai zsákutcákról. Bízzunk benne, hogy a S-ATA nem ilyen halott irány. Rengeteg gyártó, sok fejlesztő állt be a sorba - az új alaplapok mindegyike támogatja, és a merevlemezgyártók honlapjain szintén meggyőződhetünk róla, hogy egy széles körben támogatott, egységes és alaposan kidolgozott szabványrendszerről van szó. Hogy mi jön majd a S-ATA után? Ki tudja? Egyelőre a Parallel ATA kihalását nézhetjük végig - lassacskán megjelennek majd a S-ATA csatlakozós optikai meghajtók, és azzal végleg lehúzhatjuk a rolót az elavult ATA fronton. Az utólagos kompatibilitás megőrzése érdekében bizonyára egy jó ideig még lesz - egyre kevesebb - P-ATA csatlakozás az újabb alaplapokon, de mához egy évre jó eséllyel a S-ATA lesz a domináns (már látom lelki szemeimmel, ahogy mostanában vásárolt kedvenc ATA CD/DVD-írónkat átalakítóval kell majd felberhelni az újabb alaplapokra jövő karácsony tájékán). ■ **PPÉTER**

AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

www.serialata.org/a

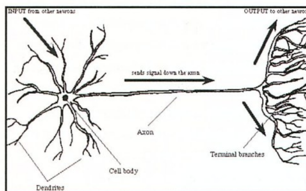
www.serialata.org/about/index.shtml





PRO FUTURO

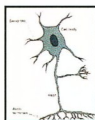
A számítógép-tudomány egyik legdinamikusabban fejlődő, legizgalmasabb ága a mesterséges értelem kutatása. A mesterséges intelligencia (MI) (angolul: AI, azaz Artifical Intelligence,) az alkalmazott informatika egyik részterülete. A feladata az, hogy olyan számítógépes programokat hozzon létre, amelyek az ember intelligens viselkedését utánozzák. A számítógépet megalkotói már eleve arra szánták, hogy olyan műveletek elvégzésére legyen alkalmas, amelyeket az ember a fejével végez (falba verés, mások lefejelése stb.). Egy adott működés, az emberi agy, minél jobb minőségű számítógépes reprodukálására törekszik. És – mint ilyen – szoros kapcsolatban van a kognitív pszichológiával (emberi céltudatosság, megismerés, tudás), mivel a pszichológia az emberi gondolkodás természetének megismeréséhez számítógépes modelleket tervez.



A mesterséges intelligencia-kutatást a kognitív pszichológiában elért eredmények vitték/viszik előre. A mesterséges intelligencia kutatói ugyanis, a kognitív pszichológia elméleteiből kiindulva, minél inkább intelligens módon működő számítógépeket próbálnak létrehozni.

A mesterséges intelligencia kutatásának két fő iránya van:

- Az egyik az emberi gondolkodás lényegét a szimbólumok manipulálásában véli felfedezni, és a gondolkodás szigorú logikán alapuló szisztematikus vonásait igyekszik „utánozni".
- A másik irányzat pedig az idegrendszer működéséből indul ki, és mesterséges neuronhálózatok segítségével próbálja azt szimulálni.



Mindkét irányzat kutatói hasznos (az élet számos területén jól alkalmazható) eredményeket értek el, ugyanakkor az intelligens emberi viselkedés „gépesítését" még nem sikerült teljesen megoldani.

Mit is értünk mesterséges intelligencián? Erre a kérdésre azért nehéz válaszolni, mert a természetes emberi intelligenciának, mint a lélektan egyik legvitatottabb fogalmának sincs még meg a pontos meghatározása. A köznapi életben egyszerűen megállapítjuk valakiről, hogy szellemileg mennyire elmaradott (pl.: IQ-tesztek), vagyis azt, hogy menynyire is intelligens. Az intelligenciának mindössze néhány összetevőjét tudjuk felsorolni, olyan tulajdonságokat, amelyekről feltételezzük, hogy szükségesek ahhoz, hogy az emberi magatartást, viselkedést intelligensnek mondhassuk. Az intelligencia bizonyos mennyiségű tudást már eleve feltételez. Ezek a feltételezett tulajdonságok kb. a következők:

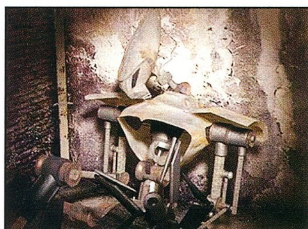
- a problémamegoldó képesség,
- az absztrahálás (elvonatkoztatás) és az általánosítás képessége,
- az analógiák (kéznek a kesztyű olyan, mint cipőnek a láb cucc:) felismerése különböző szituációkban,
- az alakfelismerés,
- a nyelv megértése és helyes használata,
- az alkalmazkodás váratlan, új helyzetekhez,
- a tanulás képessége,
- saját hibáink felismerése és kijavítása.

Ha mindezeket a kritériumokat végiggondoljuk, főként az utolsót, akkor kiderülne, hogy alig van intelligens ember. :) A mesterséges intelligencia tehát: „Az ismeretek és technikák összessége, amelyek segítségével a számítógépet alkalmassá teszszük olyan műveletek elvégzésére, amelyeket az emberre vonatkoztatva intelligensnek nevezünk" (Malita-Malita, 1987). Picit egyszerűbben: az MI = utánzott, kamu, látszat intelligencia.

Kezdetben kifejezetten erre a célra kidolgozott programnyelveken (LISP és PROLOG) írták a mesterséges intelligencia kutatási céljaira szolgáló programokat, ma már a hatékonysága, gyorsasága miatt a C nyelvet is előnyben részesítik.



Ha a „gondolkodó" progi megvan, akkor mikor mondhatjuk, hogy már intelligens is? Erre a kérdésre több okos ember is válaszokat talált, köztük az első Alan Turing, angol matematikus, aki szerint egy gép akkor cselekszik intelligensen, ha az emberi felhasználót, aki számítógépen keresztül beszélget vele, meg tudja győzni arról, hogy a partnere nem gép. Ez amúgy a Turing-teszt. A számítógép nem azzal győz meg „intelligenciájáról", hogy megnyer egy sakkjátszmát, másodpercek alatt szétlövi a fejed az Unrealben (ezt ugye könnyen meg tudja tenni, tisztelet, akivel nem),



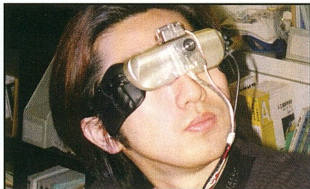
hanem azzal, hogy meggyőző módon tud veszíteni (Bryant, 1988), mint ahogyan én. :)

Az intelligencia egyik fontos, alapvető sajátossága, hogy váratlan helyzetekre megfelelő hasznos válaszokat ad. A számítógépnek nincs véleménye, nincsenek érzelmei. Lehet arra programozni, hogy tanuljon, de az ember, az akar tanulni (Thomasson, 1988), ühüm-bühüm, már aki. :)

Az ember egyik legnagyobb képessége, hogy a tapasztalataiból is tanulni tud (állítom, a leghatékonyabban). Ismereteink ugyanis ellentmondások keletkezése és megoldása útján fejlődnek.

Velünk, hús-vér-agy emberekkel szemben az MI-rendszerek nem univerzálisan intelligensek, csak bizonyos feladatokra nézve. De valószínűsíthetjük azt is, hogy mint ahogy az erőgépek túlhaladták az embert sok fizikai tevékenységben, úgy az információs berendezések is túl fogják haladni sok – nagymértékben specializált – intellektuális tevékenységben. Számos kutató szerint a sokparaméteres döntési rendszerek (például egyes játékokban) az emberi intelligenciát meghaladó problémamegoldó képességre tesznek szert tanulásuk során. Az intelligens rendszerek jellemző vonásai a következők:

- elsősorban nem numerikus szimbólumokkal dolgoznak,
- a feladatokat nem pontos algoritmus alapján oldják meg, hanem herurisztikusan (tapasztalaton alapuló módszer),
- olyan tudáskészlettel rendelkeznek, amely az ember számára érthető,
- a rendszer képes megoldást találni olyan esetekben is, amikor nem áll rendelkezésre a feladat megoldásához szükséges összes adat,
- a rendszer képes megoldani olyan feladatokat is, amelyekben az adatok egymásnak ellentmondók, ilyenkor az emberhez hasonlóan, azt a megoldást választja, amelyik leginkább összhangban van az ismereteivel,
- az intelligens rendszernek rendelkeznie kell a tanulás képességével is.

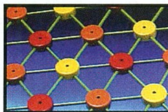


Az MI-rendszerekben a tudás- vagy ismeretbázis játssza a főszerepet. A tudás az információk folyamatos gyűjtögetése és a közöttük lévő kapcsolatok felismerése során alakul ki. E tudás megszerzésének folyamata különböző megismerési szakaszokra bontható, úgymint: véletlen észlelés, ismételt észlelés, felismerés, megfigyelés, jártasság, vélemény, elmélet, tudás (az elmélet tudatos megismerése és felhasználása).

Általános célú intelligens rendszert nem lehet kiépíteni, mivel az intelligens rendszerek csak az élet egy szűkebb területét (tudásanyagát) tudják átfogni. További nehézséget okoz, hogy az emberi tudás nem a logika törvényeinek megfelelően helyezkedik el a memóriánkban, hanem heurisztikusan, az ismeretek sokszor bizonytalanok, nem teljesek, és belső ellentmondásokat is tartalmazhatnak.

A hagyományos logika viszont csak határozott ítéleteket ismer. Ugyanakkor a szabály alapú „HA", „AKKOR" feltételrendszer nagyon jól alkalmazható a szakértői rendszerek felépítésére, az ismeretek könnyen kódolhatók és könnyen módosíthatók.

A mesterséges intelligencia főbb kutatási területei az alábbiak:



- a természetes nyelv megértése,
- kép- és alakfelismerés,
- szakértői rendszerek,
- dedukciós (az általánosból az egyesre való következtetés) rendszerek,
- tanuló rendszerek,
- robotika.

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA ALKALMAZÁSI TERÜLETEI. A szakértői rendszerek szűk szakmai tudásterületre korlátozva precízen megfogalmazott algoritmusok segítségével kijelentéseket kombinálnak, és ebből következtetéseket vonnak le. A tudásalapúak (Knowledge Based Systems, KBS) olyan teljesen általános rendszerek, amelyek valamilyen formában információt gyűjtenek és dolgoznak fel, nem szükségszerűen a formális logika szabályait követik. A szakértői rendszerek az emberi szakértői vizsgálatot még nem helyettesítik, de a rutinmunkát már átveszik, és segítséget nyújtanak a döntésekhez: számítógépes programokban hibakeresést, kémiai analízist, hitelképesség-vizsgálatot stb. végezhetnek. Léteznek tanulásra képes szakértői rendszerek is, amelyek a felhasználóval folytatott párbeszéd alapján önállóan következtetéseket vonnak le, és ennek alapján pl. egy adatbázishoz való hozzáférés elsőbbségi sorrendjét megváltoztatják. Az alkalmazott szakértői rendszerek viszonylag egyszerűek, és adatbankok feldolgozására, ill. kezelésére használhatók.



A neurális hálózatokon olyan számítógép-architektúrákat értünk, amelyek szerkezetüket és működésüket tekintve a legegyszerűbb idegrendszerekhez hasonlítanak. Nagyszámú kapcsolódó és szabályozó elemből, ún. csomópontból állnak. Ezt a hálózatot egymáshoz hasonló feladatok megoldásának betáplálásával lehet „programozni". A neurális hálózatok egymással rokon feladatokat tudnak megoldani, vagyis „tanulnak", pontosabban "betanítják" őket, ezért a neurális hálózatok az alakfelismerés területén használhatók.

A mikroprocesszorok, illetve szilikon-neuronok rétegekben felépített hálózatot alkotnak, s a neuronok serkentő és gátló tulajdonságait szimulálják. A kutatók azt remélik, hogy a szilikon-neuronok megfelelő kölcsönhatása révén az agykéreg működése utánozható lesz.

A számítógépes sakk talán a mesterséges intelligencia leglátványosabb alkalmazási területe. A gép az összes sakkfigura minden lehetséges helyzetét több lépésre előre megvizsgálja, és ennek megfelelően reagál.

A robotika a mesterséges intelligenciát arra használja fel, hogy előírt műveletek sorozatát rugalmasan alakítsa. A környezet lényeges jellemzőit szenzorok érzékelik, és a megfelelő jeleket egy processzorba továbbítják, a processzor ennek megfelelően vezérli a robot végrehajtó szerkezetét.

Az észlelő rendszerek optikai és akusztikai jeleket dolgoznak fel. Ezek például kép- és alakfelismerés céljaira használhatók.

Az automatikus fordító és szedéshibákat javító rendszerek megkönnyítik az idegen nyelvű dokumentumok feldolgozását és elemzését. Működésük első fázisában a szöveget szóról szóra lefordítják, majd az így kapott anyagot általános nyelvtani algoritmusok segítségével tovább alakítják. Az automatikus fordítás csak nyersfordításnak tekinthető, amely emberi közreműködéssel még tökéletesítésre szorul.

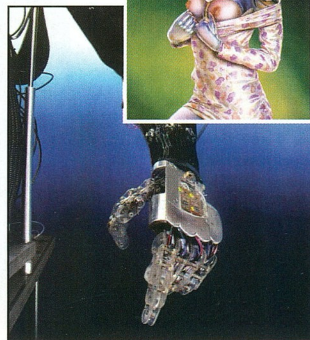
A mesterséges intelligencia – bizonyos korlátok között – valósággá vált: intelligens robotok, forgalomirányító rendszerek, önjáró ipari targoncák vezérlőegységei tartalmaznak már mesterséges intelligencia-komponenseket. Szakértői rendszerekbe táplálják a specialisták szaktudását megkönnyítve ezzel a mindennapi munkát.

Az intelligens megoldások terjedése elsősorban a szolgáltatásokban várható, például a hitelképesség-vizsgálat, kézírás-felismerés alkalmazása a hitelkártya-elfogadásban, továbbá a tudásalapú tervezőrendszerek, a logisztikai, a vállalatirányítási rendszerek terén.

Az intelligens rendszerek teljesítményének növekedése elsősorban a szoftveren múlik. A programozók aligha tudnak lépést tartani a hardverfejlesztéssel. A mindenkori gépi intelligencia annyira lesz képes, amennyit az elme működéséből (egyre több tudományterület összehangolt kutatásaival) megbízhatóan sikerül leképezhetővé tenni a számára. Tehát nem a technológia, hanem az ember fogja a fejlődés irányát meghatározni.

A mesterséges intelligencián alapuló eszközök piacán az ezredfordulóig évente átlagosan tízszázalékos növekedéssel lehetett számolni. Ma már vannak olyan gépek, amelyek képesek tanulni, tudásanyagukban összefüggéseket alkotni, újságcikkek nagy részét megérteni. Megállapítható, hogy a mesterséges intelligencia eredményeit egyre szélesebb körben alkalmazzák az élet minden területén, a nagy adatbázisok kezelése alkalmával, a különböző döntések hozatalakor, az automatizálás és a robotok alkalmazása terén egyaránt. ■ **Dachyr**

dachyr@message.hu



> 3D-SZEM



A lexingtoni MIT's Lincoln laboratórium kutatói sikeres próbarepülést hajtottak végre egy olyan repülőmasinával, melyre egy lézeres érzékelő szemet szereltek. A 3D-s robotszem majdnem tökéletesen érzékeli a külvilágot.

SAITEK

JÁTÉKVEZÉRLŐK

› Info: www.hrp.hu

Meglehetősen régen teszteltünk játékvezérlőket, de gondolom, ezt a hűséges olvasóink amúgy is észrevették már. Hogy mi ennek az oka? Nos, erre a kérdésre egészen egyszerű választ tudok adni: egyre kisebb az igény ezekre az eszközökre. A manapság megjelenő játékok több mint 90%-át a billentyűzet/egér párosra optimalizálják. Nagyon kevés olyan program van, amelyet igazán jól csak játékvezérlővel lehet játszani (repszim, platform stb.). Sajnos a gyártók magatartása is belejátszik a csökkenő keresletbe. Példának okáért a Microsoft teljesen kilépett ebből a piaci szegmensből, de a Gravis weboldalán sem találtam túl nagy változást az egy évvel korábbi állapothoz képest. Sorolhatnám még a cégeket, de nem teszem. Nincs is értelme. Egyesek kilépnek a piacról, míg mások minden évben új termékekkel lepik meg a vásárlóikat. A Saitek ez utóbbiakhoz tartozik. Őszi kínálatukban három új joystick is szerepel, melyek tesztpéldányait meg is kaptuk a hazai forgalmazótól.



ST90. Ennek az abszolút alapkivitelű joysticknek már a tálalása is extrém. A jó csomagolás eladja a terméket – vallja a jó marketinges –, és ez az ST90-re fokozottan igaz. A kimondottan hatásos, áttetsző plexi hengerben díszelgő eszköz első ránézésre sokkal komolyabb szolgáltatásokat sejtet, mint amilyent valójában tud. Ez persze nem baj, sőt! Kimondottan jó ötletnek tartom, hogy nem a csúcskategóriás vezérlő kapott ilyen pofás dobozolást, hanem a belépő szintű. Az átlagos felhasználó, aki olcsó és tök egyszerű joysticket akar venni, biztosan ezt fogja választani a tucatnyi kar körül. A „profi" játékos pedig úgysem a csomagolás alapján választ, hanem a szolgáltatásokat nézi.

Az ST90 kicsomagolása nem tartozik a legegyszerűbb feladatok közé (főként, hogy nekünk vigyáznunk is kellett rá, mármint a csomagolásra). A kar sikeres kiszabadítása után a három tartóláb kihajtogatása és bereteszelése következik. Ezek egyébként meglepően stabilan tartják a joyt: igen heves mozdulatokat kell tennünk ahhoz, hogy a szerkezet megbillenjen. A másik kezünkkel kényelmesen ráfoghatunk két lábra, így biztosíthatjuk a szilárd tartást. Mivel a kar teljesen szimmetrikus kivitelezésű, ezért jobb- és balkezesek is használhatják. Az ST90 három tűzgombbal és egy 4 fokozatú, digitális szabályozású throttle (gáz) vezérlővel rendelkezik. A telepítése az USB kivitelnek köszönhetően igen egyszerű. A csatlakoztatás után a Windows XP azonnal felismerte a kart (kiírta a nevét), majd pár másodperc múlva közölte, hogy az eszköz használatra kész. Ez elvileg igaz is, de a digitális throttle miatt egy kalibrálást mindenképpen el kell végeznünk.





Az ST90 a teszt alatt jól működött, középállásban semerre sem húzott. A tűzgombok működtetése kényelmes, csak a throttle gombok használatához kell kissé „kinyújtóznunk". A kar viszszahúzó rugója viszonylag erős, ezért (és a csuklótámasz magas elhelyezése miatt) huzamosabb idejű játék után a kezünk elfárad. Persze, egy kis edzés sohasem árt, így – ha más nem is – legalább a karunk erősödik.

ST290. A Saitek az ST290-es típusjelzésű joysticket jelölte a középkategóriában. A kar kinézetre a Cyborg sorozat jegyeit hordozza magán. Hat darab tűzgomb, egy 8 irányú POV HAT kapcsoló és egy analóg gázkar található rajta. A fogantyút a Saitek joyok esetében már megszokott külső rugó húzza vissza középre. A csuklótámasz három magassági pozícióban rögzíthető, illetve balkezes beállításúra is átszerelhető. Az ST290 telepítése – hasonlóan az ST90-hez – kétperces művelet. Az operációs rendszer felismeri az eszközt, majd telepíti, és máris használhatjuk. Az ST290 esetében a kalibrálási művelet akár ki is hagyható, legalábbis nálam minden tökéletesen működött, csak elrontani tudtam volna. A teszt alatt a kar jó benyomást keltett bennem. Tökéletesen tartotta a középirányt, semerre sem húzott. A gombok minimális erőkifejtéssel, de határozottan kapcsoltak. A felső két gomb (5-6) elérhetőségével itt is voltak gondjaim, de a legtöbb programban ezek nincsenek használatban, ezért kihagyhatjuk őket. A gázkar kimondottan kellemes kivitelezésű. Viszonylag erős visszatartása van, nem is lehet csak úgy sitty-sutty áttolni az egyik végletből a másikba, hanem határozott mozdulattal kell megváltoztatni az állását. A

gyanúm szerint valamiféle olajfékes mechanikát alkalmazhattak odabenn, mindenesetre ez a megoldás tökéletesen megtartja a kar aktuális pozícióját, még a véletlen „belenyúlások" esetén sem állítódik el. A kar visszahúzó rugója egy kicsit lágyabb, mint az ST 90-esé, ezért a kitérítése sokkal könnyebb. Kimondottan jól használható, kellemes joystick. A gyártó ajánlása szerint érdemes meglátogatni a weblapjukat (www.saitek.com), ahonnan a Smart Technology program letölthető. Ezzel az alkalmazással játékonként meghatározhatóan, szabadon beprogramozhatjuk a joystick gombjait és a HAT kapcsolóját. Még egy apróság: a kar felső részén található Saitek feliratot viselő kék műanyag sapka a kor divatjának megfelelően derengő fénnyel világít (csatlakoztatott állapotában).



CYBORG EVO. A csúcskategória képviselője a méltán nagy sikerű Cyborg sorozat EVO fantázianévre keresztelt darabja. Őszintén meg kell mondanom, hogy a Cyborg EVO nagyon gyorsan belopta magát a szívembe. Gyakorlatilag teljesen ugyanolyan, mint az eddig megjelent Cyborg joyok: a force feedbacken kívül full extrás. Kinézetre majdnem olyan, mint az ST 290, de jól láthatóan több rajta az állítási lehetőség és a fém alkatrész (nem spóroltak az anyaggal). Összesen 12 vezérlőgomb található rajta: a kar felső részén van a megszokott 5+1 gomb (és a POV HAT kapcsoló is), a maradék 3-3 gomb a talapzat két oldalán helyezkedik el. A gázkar (throttle) is a megszokott helyén van: hátul középen, hogy a balkezesek is tudják használni. A csuklótámasz az EVO esetében is három különböző magasságban rögzíthető, valamint átvariálható balkezes fogásra is. Az első extra a harmadik tengely (z) körüli mozgatás lehetősége. Ezt a kar jobbra-balra elcsavarásával érhetjük el. A repülősök ezt csűrésnek hívják, és a hosszanti tengelyünk körül tudunk vele forogni. Nem haszontalan funkció, a repkedős játékok nagy része támogatja is. A másik extra a joystick fej-részének állítási lehetősége. Ezt – ha jól emlékszem – már egy korábbi Cyborg is tudta (4 fix állás), de itt most teljesen fokozatmentesen – kis csavarokkal – tudjuk állítani a fej jobbra-balra dőlését és az alsó gombsor (2-3-4) dőlésszögét. Ez így elsőre egy kicsit vadul hangzik, de a lényege az, hogy az EVO fej-részét a hüvelykujjunkhoz tudjuk állítani. A legmegfelelőbb állás belövése nem kétperces mutatványt, de azután nem lesz ellenfelünk.

A Cyborg EVO megjelenése kimondottan elegáns és sokat sejtető. A talapzat első felét eloxált, szálcsiszolt alumínium lemez borítja (véleményem szerint az arany és a saválló acél után a harmadik „legszebb fém"), ami már eleve a komolyság hatását kelti az emberben. Az állítócsavarok is teljesen fémből készültek, és sokkal több az ezüstszínű műanyag berakás is. Az EVO a látványelemek terén sem szégyenkezhet, a felső kék sapka mellett a talapzati gombok felirata is világít, mégpedig piros színnel. Ez a színösszeállítás autó műszerfalán kimondottan nem tetszik (a fauvések most utálhatnak), de az EVO-n egyáltalán nem zavaró, sőt, egészen tetszetős.

A Cyborg EVO karját a szokásos, külső rugós tag tartja középen. A kitérítéséhez nem szükségeltetik túlzottan nagy erő, a fémspirál egészen kellemes, de mégis határozott visszahúzó erőt képvisel. A gombok elérhetősége az állítási lehetőségnek köszönhetően egy pontot javult, de a felső két gomb használhatósága még így sem 100%-os. Az olajcsillapítású gázkar – hasonlóan az ST290-eshez – nagyon precíz állítást biztosít, és biztosan tartja a pozícióját. A kar elcsavarásához szükséges erőt viszont egy kicsit alacsonynak éreztem. Véleményem szerint nem ártott volna egy picikét nagyobb ellenállást adni neki, mert a nagy űrcsaták közben önkéntelenül is eltekerjük a kart, aztán fejjel lefelé érkezünk meg a klotyóra. Mindent összevetve a Cyborg EVO nagyon jó kis joystick. És még valami: az EVO-hoz gyárilag jár a Smart Technology program, amellyel saját magunk állíthatjuk be, hogy a különféle játékprogramok alatt a vezérlőgombok milyen funkciót töltsenek be. ■ SAKMAN

> PEGASUS PC NOTES TAKER

A HRP/BSC dealer napján nemcsak a Saitek joyok keltették fel a figyelmünket, hanem egy igen érdekes hardver is. A Pegasus PC Notes Taker olyan eszköz, amellyel kézírást lehet bevinni a számítógépünkbe. Erre a célra persze vagy fél tucat gyártó kínál hasonló megoldást, de a PC Notes Taker egy lényeges dologban különbözik tőlük. Minden, amit leírunk vagy lerajzolunk a papírra, az megjelenik a képernyőn is. A szerkezet két részből áll: egy elektronikus tollból (szabvány rövid tollbetét mellékelve) és egy érzékelő csíptetőből. A rendszer üzembe helyezése gyakorlatilag elhanyagolható ideig tart.

Az érzékelő csatlakoztatása (USB-s kivitelűt kaptunk) után az operációs rendszer (Win XP HUN +SP1) típus szerint felismeri az eszközt. A mellékelt szoftver telepítése után már csak a jegyzetelésre szánt papírt kell az érzékelőbe csíptetni, és dolgozhatunk is. A PC Notes Taker egyébként pontosan arra jó, amire a neve is utal. Rövid, kézírásos szövegek bevitelére, jegyzetelésre. Amikor elkezdünk írni a tollal, akkor automatikusan feljön a Notes Taker alkalmazás, és megjelenik a bevitt szöveg. A kész „jegyzetet" elmenthetjük egy mappába, később bármikor visszatölthetjük, és átszerkeszthetjük. Lehetőség van továbbá bitkép formában is elmenteni a művünket, illetve e-mailben vagy ICQ-n keresztül eljuttatni a címzetthez. A PC Notes Taker minden OLE2 (Objetct Linking and Embedding) támogatással rendelkező alkalmazás alatt működik, így pl. a Microsoft Word illetve Outlook alkalmazásokban is használhatjuk (bitkép formátumban tárolódik). Ajánlom megnézésre a www.pegatech.com weblapot, ahol az érdeklődő minden további kérdésre választ kaphat. ■ SAKMAN



MEDIABOX

Info: Napfény Kft. **Tel.:** 463 9030

MEGATAMAGOCHI. Anno, egy konferencia nyitóbeszédében, Bill Gates kiadta a jelszót, amely valahogy úgy hangzott, hogy: Csináljunk a PC-ből szórakoztató központot, mert azé a jövő!

A feladatnak azonban nem csak a Microsoft ugrott neki, hanem jó szokásukhoz híven a távol-keleti gyártók is nekifogtak a felhasználók otthoni szórakozási igényeit is kielégíteni képes számítógépet gyártani, amely nem a dolgozószoba egyik célszerszáma, hanem a nappali központi berendezése lehet.

Az Insight Solution gyártósoráról lekerült Media Box egyéni BIOS-ával és szabványos perifériáival, csatlakozóival egészen ígéretesnek festi le ezt a jövőt.

A Media Box, ha akarná, akkor is csak a bekapcsolásig tudná letagadni távol-keleti származását. Az elegánsan ultramodern formatervezésű Hi-Fi berendezésekkel is bátran összevethető külsejű készülék előlapját uraló folyadékkristályos kijelző órájának helyét ugyanis egy animált madár-ikon foglalja el, amint a készüléket üzembe helyezik. A kulcstartóba zárt kiskedvenc-emulátorok, szerencsére azóta letűnt divatját a világra szabadító kultúrkörben élő mérnököknek sajnos az meg sem fordult a fejében, hogy lehet olyan felhasználó, aki inkább kikapcsolná ezt a használati szempontból nélkülözhető szolgáltatást. Arra viszont fordítottak energiát, hogy a kijelző háttérvilágítását hat színből lehessen kiválasztani. A tamagochi-érzést keltő, a készülék állapotát néhány, megközelítőleg 3fps sebességgel animált digitális álatkáról szerencsére nem kell külön gondoskodni, etetni vagy játszani velük.

A lemeztányér kiadási mechanizmusa a legexkluzívabb high-end szórakoztatóelektronikai berendezéseket is kenterbe veri. Nem is folyamat, inkább már szertartás, ahogy az előlap nagy része ki- és lecsúszik, hogy helyet adjon a lemeztányérnak. Őszintén remélem, hogy az előkelően lassú mozgás ellenére elfogadható idő alatt lezajló procedúrát kísérő illúziórombolό motorhang csak a szerkesztőségbe leharcoltan érkezett, több tesztelést megjárt készülék sajátja.

A divatos, eloxált alumínium házba költöztetett barebone PC tervezőit érezhetően az a szándék vezérelte, hogy a szórakoztatóelektronikai berendezések után keresgélő vásárlók figyelmét keltsék fel a Media Box PC mivoltával, mintsem a számítógépet hajkurászó felhasználókat kívánták kenegetni a zene és videólejátszás hájaival. Számomra legalábbis ez az egyértelmű következtetés vonható le abból, hogy a VIA FlexATX alapjára és 933 MHz-es processzorára épített gép teljesítménye szerint a belépő szintű irodai konfigurációk közé sorolható, az erősítő és egyebek által elfoglalt hely pedig még ennél a mini kategóriánál megszokott szerény bővíthetőséget is tovább csökkenti. Csupán egyetlen PCI sínnek jutott hely, és abba is csak egy fordító felhasználásával rakható, a csatolónál nem sokkal hosszabb kártya, valamint a DVD-olvasó és a 40 GB kapacitású merevlemez az összes belső meghajtó helyét le is foglalja. Perifériákat viszont szép számmal lehet rá aggatni, a soros és a párhuzamos csatlakozó mellett ugyanis hátul két USB, de a digitális kamerák és fényképezőgépek tulajdonosaira gondolva elöl további két USB és két FireWire aljzat is várja az eszközöket. Az integrált videokártya sajnálatos módon nem kínál DVI kimenetet, pedig kinézetre sokkal jobban illik a Media Box mellé egy LCD monitor, mint egy képcsöves darab, viszont akkor sincs gond, ha nincs monitor a lakásban, hiszen a TV-re is tud képet varázsolni S-Video kimentén keresztül. A PS2 csatlakozóira köthető billentyűzet és egér sajnos a tesztkészletből valahol eltűnt annak hányattatásai során, ám igazán elegánsan használni amúgy is csak az opcionális drótnélküli keyboarddal és a farkától megszabadított egérrel lehet. Beépített 10/100 Ethernet csatlakozóját némi szélessávú internet-eléréssel megkínálva teljes értékű otthoni iroda központi egységének is használható, de a hardcore FPS rajongóknak az igényeit nem tudja kielégíteni. Az előbbi felhasználást támogatja az is, hogy elvileg a Windows XP Home Edition mellé a vásárló Works csomagot is kap, csak ezt ismeretlen kollégánk sikeresen eltűntette valamelyik korábbi teszt során.

Videó- és hanglejátszóként nézve a Media Box már előnyösebb képet mutat, az etBIOS nevet viselő EP-ROM ugyanis rögvest a bekapcsolás után felkínálja a CD és MP3 lemezek megszólaltatásának, valamint a VCD és DVD mozik lejátszásának lehetőségét. Mindezt a megszokott fotelkényelemből, megszokott gombok mellett egy trackball-lal is felszerelt távirányítóval vezérelve. A magam részéről ugyan inkább az alapszolgáltatások közé sorolnám az MP3 korongok kezelését megkönnyítő ID-tag, de legalább file-név alapú számlisták megjelenítését, ám ez jelen esetben nem elérhető, a többi lejátszó azonban mind teljesíti ettől az eszköztől joggal elvárható követelményeket. Beépített és mélynyomóval is kiegészített sztereó erősítője a roppant csinos és a hangokat teljes, 360 fokos körben terítő hangszórói ellenére sem házimozi-hangrendszer, a Dolby Digital és a DTS kódolású jeleket a hátlapon szerénykedő SPDIF kimeneten keresztül kell AV erősítőbe, vagy dekódolására képes PC-s hangrendszerbe továbbítani. Az viszont igencsak pozitív gondolat, hogy a filmlejátszás felbontásának és képarányának beállításához nem kell semmiféle menüben bóklászni, a már emlegetett hanyattegér gombként is funkcionáló labdáját benyomva egyszerűen végig lehet lépkedni a TV-re vagy monitorra optimalizált szélesvásznú és letterbox formátumokon.

A Media Box nagyon ígéretes megvalósítása a szórakoztatóközpont-PC elképzelésnek, amely az elsősorban kikapcsolódni vágyó, de némi számítógépes szolgáltatásra is igényt tartó vásárlóknak már ma is valódi alternatíva lehet. A PC alapnak köszönhetően a továbbfejleszthetőség minden más berendezésnél könnyebb bővíthetőség lehetőségét is hordozza, például olyan TV-vevő kártyával, amelyhez időzítő programot is mellékelnek, igen gyorsan digitális videorögzítővé is alakítható. Az igazi sikerhez azonban mindenképen szükség lesz az etBIOS újabb verzióinak mielőbbi megjelentetésére, hiszen szolgáltatásaiban csak a belépő szintű lejátszókkal veszi fel a versenyt, árát nézve viszont kicsit többe került, mint egy alap asztali lejátszó és barebone PC külön-külön megvásárolva. ■ **Schuerue**

Ára: 279 990Ft. (223 992Ft.+Áfa)



AVERTV BOX5 PIP

> **Info:** Kelly-Tech Kft. **Tel.:** 350-1246

A rendszeres Gamerolvasóknak gondolom, nem ismeretlen a tajvani Avermedia neve. A cég már jó ideje jelen van a TV tunerkártyák és az ehhez hasonló eszközök piacán. A most bemutatásra kerülő TV Box5 a szeptember végén lezajlott Computex kiállításon debütált, evvel egy időben a hazai forgalmazótól is megkaptuk a mintadarabot. A készülék az elődeinél kompaktabb kivitelezésű (jóval kisebb), a dizájnos, lekoptatott szappan-forma helyett hagyományos téglatest burkolatot kapott. A legifjabb TV-doboz természetesen okosabb a többieknél, a szolgáltatásainak listájába felkerült a PIP (kép a képben) funkció is.



A TV Box5 alapvetően egy külső TV tuner egység, amely képmegjelenítőként VGA monitort használ. Ez a meghatározás persze korántsem fedi le a készülék összes lehetőségét. Ha úgy vesszük, akkor a működéséhez nincs is igazán szükség PC-re, hiszen akár teljesen önállóan is használhatjuk. A TV Box5 ráadásul nemcsak televíziós adások képét tudja a monitorra varázsolni, hanem bármilyen kompozit vagy S-video jelforrásét is. A különleges funkciók kihasználásához (pl. PIP – kép a képben) viszont kénytelenek vagyunk behódolni a tervezők eredeti elképzeléseinek: a készüléket számítógépre kell csatlakoztatnunk.

A TV Box5 üzembe helyezése igen egyszerű feladat. A bemenetét (VGA kábel mellékelve) össze kell kötni a számítógép grafikus vezérlőjével, a kimenetét pedig a monitorral. A hangkártya jelét szintén rá kell (lehet) kötni a készülékre, a kimenetet pedig a hangszórónkra. Ha a PC-nk közelében van egyéb „multimédiás" berendezésünk (pl. DVD-lejátszó, játékkonzol stb.), akkor annak a jelét (kép+hang) is ráköthetjük a készülékre. A TV Box5 kikapcsolt állapotában simán keresztülengedi magán a VGA jelet. Bekapcsolva legelőször a TV tuner képe jelenik meg. Ha nincs még behangolva egy műsor sem, akkor alapesetben kék háttér fogad minket. A hangolás a menüből érhető el, és teljesen automatikus. A készülék minden fogható műsort egymás után sorban letárol. Ezek sorrendje a későbbiekben megváltoztatható, illetve a pontatlanul tárolt adás finomhangolható. A hang – ahol az adó így adja – sztereóban szól. Még egy fontos dolgot szeretnék megemlíteni: bár a készülék alapbeállításai az itthon használatos TV normának (PAL BG) megfelelők, nem árt ezt leellenőrizni a menüben. A TV norma országok nevéhez van rendelve. Kis hazánk természetesen nem szerepel a listában, ezért válasszuk Ausztriát vagy Németországot, mert ott ugyanezt a normát használják. A TV Box5 a TV tuner és a külső jelforrás képét három különböző VGA felbontásban képes megjeleníteni (640x480, 800x600, 1024x768), ezt a monitorunk képességeinek megfelelően érdemes minél magasabbra állítani.

A Source (forrásválasztó) gombbal váltogathatunk a jelforrások között. A PIP gomb benyomása (a monitor képét kell alapban kiválasztanunk) után a TV tuner vagy a külső készülék képe egy kis zöld keretben megjelenik. A forrásválasztóval ilyenkor a kis kép tartalmát kapcsolgathatjuk. A PIP képernyő pozíciója szabadon megváltoztatható (menü), ahogyan az ODS pozíciója is. A TV Box5 lehetőséget biztosít a TV tuner, illetve a külső forrás képe tulajdonságainak megváltoztatására is. A megfelelő menü lehívása után beállíthatjuk a fényerőt, a kontrasztot, a színtelítettséget és az élességet is (a TINT funkció csak NTSC jel esetén működik). A mellékelt távirányító jól használható, nagyobb távolságból is biztosan vezérli a készüléket. A gombok kiosztása jól áttekinthető (gyorsan megtanulható), és kimondottan jó ötlet a közvetlen menüpontok elérésének lehetősége.

A TV Box5-ről szinte csak jó dolgokat tudok mondani. A tuner érzékenysége jó, mindemellett éles és részletgazdag képet produkál a monitorunkra. Kimondottan jól használható szolgáltatása a külső jelforrás fogadó képessége, így TV-zés és PC-zés mellett akár kedvenc játékkonzolunkat is ugyanazon a képernyőn használhatjuk (az asszony pedig tud TV-zni). A képernyő menü az esetek nagy részében áttekinthető és egyértelmű. A letárolt műsorok átvariálása elsőre kissé nehézkes feladat, de rövid ismerkedés után már nem okoz gondot. A TV Box5-tel kapcsolatban csak egyetlen kifogásolható dolgot tudok megemlíteni: ez pedig a készülék előlapján található, a bekapcsolt állapotot jelző – egyébként pofás –, kék színű LED. Valószínűnek tartom, hogy manapság a normál fényerejű LED-ek ipari mennyiségű beszerzése már a képtelenség határát súrolja, de talán mégsem kellett volna olyan emelt fényerejű diódát oda tenni, amelynek láttán még Darth Vader is megrettenne. Ezt a trendet egyébként mások is követik (sajnos), több készüléken láttam már hasonlóan vakító LED-eket. ■ SAKMAN

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■□□

ELŐNYÖK: SZÉP TV KÉP, KÜLSŐ JELBEMENETEK, PIP **HÁTRÁNYOK:** VAKÍTÓ „POWER" LED

8

AMD ATHLON 64
FX TESZT

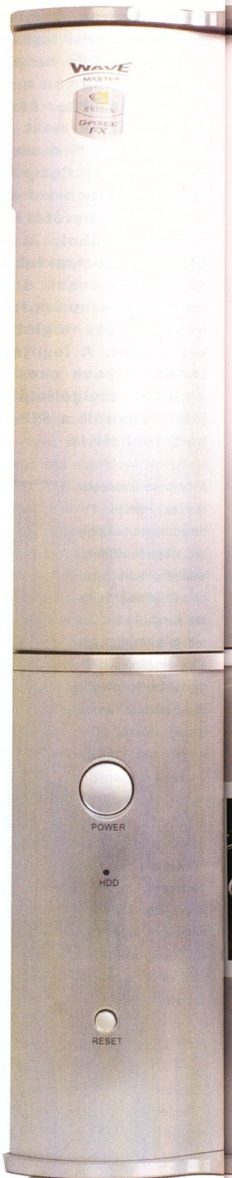
Na végre. Csak ennyit tudtam mondani szeptember 30-án, amikor az AMD hivatalosan is útjára engedte a lassan két éve várt, otthoni és professzionális (teljesítményorientált) felhasználásra szánt, 64 bites kódot is futtatni tudó processzorait, az Athlon 64-et és az Athlon 64 FX-et. Önbizalomtól dagadva megeresztettem néhány SMS-t és telefonhívást kedvenc AMD-s PR-osom felé, hátha sikerül kicsikarnom tőle egy ilyen processzorcsodát egy-két nap erejéig. Két dolgot sikerült megtudnom tőle: az egyik, hogy enyhébb megfázás miatt félholtan nyomja otthon az ágyat, a másik, hogy a kért processzor már úton van felénk – egészen pontosan nem is csak maga a processzor, hanem teljes tesztrendszer formájában. Arra azonban még mi sem számítottunk, ami a forgalmazónál várt minket: csini CoolerMaster alumínium házba bújtatott Asus SK8N alaplap, Athlon 64 FX 51-el, 1 GByte registered Infineon chipes memóriával (erre a témára még visszatérünk), GeForce FX 5900 Ultrával (ezt később lecseréltük egy Sapphire Radeon 9800 Próra) és két, RAID-be kötött S-ATA merevlemezzel. Nyamm. Ráadásul előre telepített Windows XP 64-bit Edition is volt rajta, 64 bites (igaz, béta) meghajtóprogramokkal. Mivel azon a hétvégén egyéb teendőim is akadtak (többek között szerettem volna rájönni, hogy mitől halt meg az otthoni gépem reggelről estére), ezért bátorkodtam Yvorl kollégára bízni a hardver gyakorlati tesztelését (eleinte visszakozott, és gondolkozott is rajta vagy 8 és fél ciklust), én pedig fájó szívvel bár, de elmélyedtem az architekturális és elméleti részletekben.

K^n, AZAZ K AZ ENNEDIKEN. Lássuk akkor a különbségeket az AMD hetedik és nyolcadik generációs processzorarchitektúrája között. Először is, mivel az Athlon 64-en kívül más x86-os processzor nem képes 64 bites kódot futtatni, az AMD mérnökei megduplázták az általános és az SSE/SSE2 regiszterek számát (a regiszterek működésének részleteibe most inkább nem mennék bele, nem túl vidám téma, mellesleg bonyolult is), a 64 bites alkalmazások használatakor jelentkező sebességnövekedés jórészt ennek lesz köszönhető.

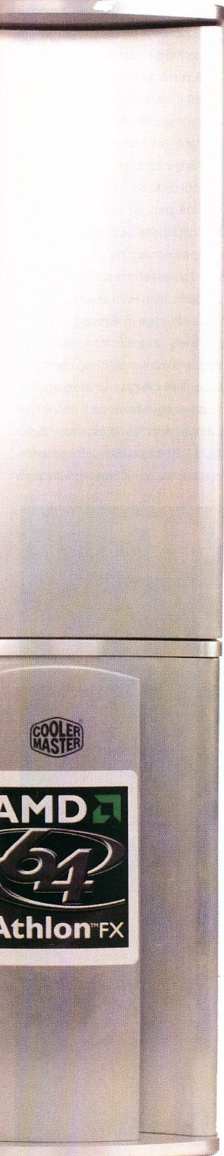
A jelenlegi csúcsmodellt, a Socket 940-be illeszkedő Athlon 64 FX-51-et nem sok választja el a szerverekben használatos Opterontól. Megkapta annak processzorba integrált, kétcsatornás memóriavezérlőjét, egy kisebb fejlesztéssel: most már akár DDR400-as memóriákat is képes kezelni, ez további 1,1 GByte sávszélességet jelent a processzor és a memória között (tehát az elméleti maximum 6,4 GByte/sec). Az Operontól örökölt memóriavezérlőnek azonban van egy igen komoly hátránya: a szerverekben ún. regiszteres memóriákat használnak, ezért a memóriavezérlő 2*72 bit felépítésű (azaz 2*64 bit plusz 2*8 regiszterbit), ebből egyenes ágon következik, hogy az Athlon FX-ek egyelőre csak és kizárólag regiszteres memóriákkal hajlandóak együttműködni, ez pedig tekintélyes (és teljesen felesleges) többletköltséget ró a végfelhasználóra. Valószínűnek tűnik, hogy az AMD a 2004 elején megjelenő 939 tűs változatban már engedélyezni fogja a „kommersz" memóriák használatát (ehhez módosítani kell a tokozást, az AMD ezt valószínűleg azért nem lépte meg az első FX-ek esetében, mert nem akart még több csúszást), mert jelenleg az igen magas ár és a korlátozott darabszám mellett ez az egyetlen tényező, amelyik komolyan hátráltatja az Athlon 64 FX-ek elterjedését. Az FX-ek esetében az AMD elhagyta az XP-nél bevezetett számozást, és az Opteronéhoz hasonló sorozatszámozást alkalmaz, ami nem az Intel Pentium 4-hez viszonyított teljesítményt tükrözi, hanem az Athlon 64 FX családon belüli sebességet. Ennek függvényében a most debütált FX-51-nél gyorsabb lesz a később megjelenő FX-53 és így tovább. Személy szerint nekünk semmi bajunk nincs az AMD sémájával, mert az Intel és az AMD processzorok felépítése már akkora mértékben eltérő, hogy az órajel alapján nem lehet a teljesítményüket egymáshoz viszonyítani. Az Athlon FX kerámiatokozást használ, szemben az Athlon 64-gyel, mely organikus tokozással készül. Az FX minden Socket 940-es, azaz Opteron alaplapban használható, ára ezer darabos tételben 733 dollár (165 ezer forint), azaz nem olcsó.

További fontos különbség, hogy mind az Athlon 64, mind pedig az Athlon 64 FX csak egyetlen Hyper Transport csatolóval rendelkezik, amelyet a déli híd és az AGP vezérlő teljes mértékben lefoglal, így fizikailag lehetetlenné válik a multiprocesszoros környezetekben való alkalmazása. Hogy miért is? Fontos tudni, hogy a K8 architektúra nem rendelkezik hagyományos értelemben vett Front Side Busszal, hanem nagysebességű, az AMD és partnerei által kifejlesztett, ún. Hyper Transport csatornákon keresztül kommunikál az alaplap északi és déli hídjával, illetve az Opteron esetében a többi processzorral. Az Nvidia már az első nForce óta alkalmazza ezt a technológiát a chipkészlet északi és déli hídjának nagysebességű összekapcsolására, a K7 architektúra azonban még hagyományos FSB-n keresztül kommunikált az AGP, IDE stb. vezérlőkkel. Ez a megvalósítás szöges ellentétben áll az Athlon XP-MP processzorokkal, ahol az XP-ket is lehetett használni többprocesszoros rendszerekben.

Következzen az Athlon 64, azaz az elmúlt években sokat emlegetett ClawHammer. Az Athlon 64 Socket 754-be illeszkedik, tehát nem lábkompatibilis az FX-szel, ezért más alaplap is kell



hozzá. A memóriavezérlőt ezúttal is a processzorba integrálva találjuk meg, de az Opteronnal és az FX-szel ellentétben egycsatornás, 64 bites felépítésű, és legfeljebb DDR400-as modulokat támogat (3,2 GByte/sec) – cserébe a regiszteres memória okozta többletköltségek most nem merülnek fel. Az AMD eredeti tervei szerint az Athlon 64 csak 512 KB másodszintű cache-t kapott volna (szemben az Opteron és az FX 1 MB-jával), a sorozatos halasztások miatt azonban a mérnökök az Athlon 64 gyorsítótárát is 1 MB-ra hizlalták, így a 128 KB elsőszintű cache-sel együtt összesen 1088 KB-tal gazdálkodhat. Az Athlon XP felemás sikert aratott számozási rendszerét az Athlon 64 esetében az AMD továbbviszi, bár a modellszámokkal most reálisabban bánnak (emlékezzünk vissza: az Athlon XP-k hajnalán a modellszámok túl visszafogottak voltak a vetélytárs Intel Pentium 4-ekhez képest, az 533 MHz-es (és még inkább a 800 MHz-es) FSB-jű és magasabb órajelű Northwoodok megjelenésekor azonban az AMD egy kicsit „túlértékelte" processzorait). Az első Athlon 64 3200+ jelzésű, órajele 2,0 GHz (10x200 MHz), és jelenleg sajnos az nForce2-készletes alaplapoknál megszokott szorzóállításra nincs mód. Az AMD az Athlon 64-et alacsonyabb árszegmensbe szánja (de szintén a csúcsteljesítményt igénylők gépeibe), a 3200+ modell induló ára 417 dollár, az-az mintegy 94 ezer forint, ezer darabos tételben.



MIÉRT JÓ NEKÜNK A 64 BIT? Ha olyan processzort használunk, amelyik mind 32 bites, mind 64 bites üzemmóddal rendelkezik, a szoftverek terén három lehetőség áll fenn: 32 bites operációs rendszeren futtatunk 32 bites programokat, 64 bites operációs rendszeren 32 bites programokat, és végül 64 bites operációs rendszeren natív 64 bites programokat.

A legelső és leggyakoribb esetben a processzor 64 bites képességei semennyit sem számítanak, a teljesítménynövekedés a megnövelt gyorsítótárnak, az integrált memóriavezérlőnek, az idővel magasabb órajelnek, a nagyobb hatékonyságú futószalagoknak és elágazásbecslésnek lesz köszönhető.

A második és a harmadik eset a játékosoknak és az átlagfelhasználóknak egyelőre a megduplázott regiszterszámon felül nem fog túl nagy előnyt nyújtani – nem hiszem, hogy sokan használnak olyan programokat, melyeknek nem elég a 2 GByte memória, az alkalmazások legfeljebb ennyit kaphatnak ugyanis a 32 bites Windows XP esetében, 64 bit esetén ez a „korlát" átléphető. A 64 bites Windows és rá írt alkalmazások megjelenésekor alaposabban fogjuk boncolgatni a témát, jelenleg nem érdemes túlzottan belemenni.

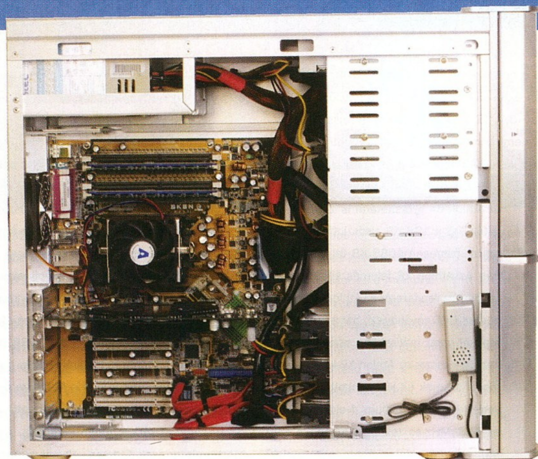
NVIDIA NFORCE3 PRO ÉS VIA KT880. Bár a SiS (SiS755) és az ALi is rendelkezik az AMD 64 bites processzorához való alaplapi chipkészlettel, a szeptember 23-i induláskor lényegében két platform kelt versenyre a vevők kegyeiért: az Nvidia nForce3 Pro és a VIA KT880. Annak köszönhetően, hogy az AMD a memóriavezérlőt a processzorba integrálta, lehetővé tette a chipsetgyártóknak, hogy egychipes megoldást tervezzenek – ezt azonban csak az Nvidia lépte meg, a SiS és a VIA maradt a jól bevált északi-déli híd-felépítésnél. Az nForce3 az egychipes megoldásnak köszönhetően alacsony késleltetést és kevesebb hőtermelést kínál, sajnos kicsit a szolgáltatások rovására: az előző nForce-okban megismert SoundStorm hangvezérlő az nForce3-ból kimaradt. S-ATA, USB2.0 és AGP 8x támogatás természetesen van, a kiváló minőségű, integrált Nvidia hálózati megoldás szintén. Az AMD-től kapott Asus SK8N alaplap erre a készletre épült, a stabilitása és a teljesítménye bétás meghajtóprogramokkal is példás volt.

Az MSI VIA KT880-ra épülő alaplapja, a K8T Master sajnos későn futott be (a tesztrendszer csak 4 napig volt nálunk, és kicsit váratlanul is érkezett, ezért nem sikerült időre leszervezni a dolgokat a többi gyártóval), így teszteredményekkel most nem szolgálhatunk, de egy későbbi számban mindenképp visszatérünk rá (nem túl gyakori, hogy egy alaplap dobozában jó minőségű, teljesen vörösréz processzorhűtőt is találunk). Mint említettük, a VIA maradt az északi-déli híd-felépítésnél, melyeket 533 Mbyte/sec sebességű V-link köt össze. Jelenleg a VIA az egyedüli gyártó, amelyik 800 MHz-es (1,6 GHz DDR) sebességű Hyper Transportot alkalmaz a chipset és a processzor között, a többiek, így az Nvidia is 600 MHz-est használnak. Ez persze rögtön vitákhoz és nyilatkozatháborúhoz vezetett: a VIA szerint csak ők képesek olyan nagyon alacsony zajszintű áramköröket gyártani, amelyekkel lehetőség nyílik a 800 MHz-es Hyper Transport alkalmazására; az Nvidia az egychipes megoldás előnyeit hangsúlyozza, és szerinte a VIA KT880 esetében sokkal inkább szűk keresztmetszet a két híd között 533 Mbyte/sec sebességű V-link, mint az nForce3 esetében a 600 MHz-es Hyper Transport. A lényeg azonban az, hogy a tesztek szerint az architekturális eltérések dacára a két cég megoldása között teljesítménybeli különbség jelenleg nincs, azonban általános vélekedés szerint az nForce3 lesz a high-end alaplapok építőköve (egyszerűen az nForce2 hatalmas sikere miatt), míg a VIA chipkészlete inkább a relatíve olcsóbb termékekre fog kerülni.

Azt hiszem, ennyi elmélet elég is lesz, lássuk, hogy a fentiekben taglalt architektúra hogyan szerepelt a gyakorlatban.

Nem árulunk el nagy titkot, ha bevalljuk, mennyire izgatottan vártuk ezt a pillanatot, amikor végre élőben megismerkedhetünk azzal a processzorral, amely minden bizonnyal meghatározó szereplője lesz az elkövetkezendő néhány év kínálatának. Az interneten fellelhető tesztek sokszor igencsak eltérő eredményeket mutattak, talán jobb nem belegondolni, miért. Így hát igyekeztünk a rendelkezésünkre álló igen rövid idő alatt minél jobban megismerkedni az AMD jelenlegi csúcsmodelljével, az AMD Athlon 64 FX-51-gyel. Tesztgépünk igen tetszetős alumíniumházban érkezett, melyben az ASUS nForce3 Pro lapkakészlettel ellátott SK8N alaplapja, 1 GB PC3200 reg. ECC DDR SDRAM és egy GeForce FX 5900 Ultra szolgálta ki a processzort. Ez utóbbit azonban lecseréltük Sapphire Radeon 9800 Próra, hogy központi egységünk minél jobban kifuthassa magát. Kicsit félve kapcsoltuk be a gépet, hiszen ha valami elromlott volna, lehetetlen lett volna időben pótolni. Szerencsére minden rendben ment, az ugyan kicsit furcsa volt, hogy az alaplap BIOS-a „Unknown AMD Processor"-nak, azaz ismeretlen AMD processzornak minősítette, nyilván ez még csak az Opteronokra volt felkészítve. Az is kicsit meglepő volt, hogy az nForce3 meghajtóprogramja még béta állapotú volt, ráadásul júliusi dátumot viselt, de sebaj, az eredmények így is igencsak meggyőzők.

Ami a gép belsejét illeti, két dolog érdemel külön említést. Mint tudjuk, a memóriavezérlő a processzorba került, ezért az NVIDIA úgy döntött, hogy nForce3 esetén egybeépíti az északi hídból megmaradt AGP vezérlőt a déli híddal, így nagyobb

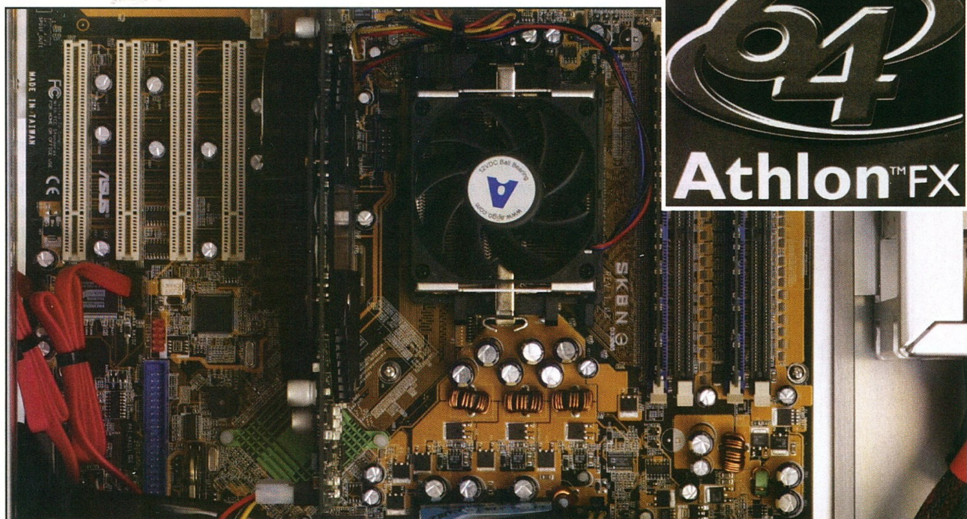


teljesítmény és alacsonyabb előállítási költség érhető el. Azt is tudjuk, hogy a mérnökök kicsit „elszámították" magukat, ugyanis így a lapka olyan bonyolult lett, hogy a kiváló minőségéről híres SoundStorm hangvezérlőt ki kellett hagyniuk. Mindezek után igencsak érdekes, hogy a lapka hőtermelése olyan alacsony, hogy a Pentium II-es időkből ismert lapkakészlet-hűtő bordáknál is kisebb megoldás került rá, és még így sem melegedett jelentősen. Azt is el kell ismernünk: a Socket 940 terve tényleg nagyon jóra sikerült, a hűtőborda nagyon stabilan, biztonságosan fekszik a processzorra, ugyanakkor az eltávolítás is kellőképpen egyszerű. Ezen túlmenően a vízhűtésben gondolkodók számára jó hír, hogy a lyukak így ismét visszakerültek az AMD processzorokat támogató alaplapokra :) A gyári hűtővel már nem voltunk ilyen elégedettek: a borda ugyan jó minőségű vörösréz volt, a ventilátor azonban igen magas fordulatszámon üzemelt, a hangja nem volt túl kellemes. Ez azért is érdekes, mert a SOI nagyon jól dolgozott, egyáltalán nem volt meleg a processzor, tehát lassabb ventilátor is elég lett volna rá.

Sajnos tesztünkhöz nem érkezett meg időben az Intel 3,20 GHz-es processzora, lassabb modellt pedig az eltérő rendszersín miatt nem akartunk használni, így egyelőre csak egy Barton-magos Athlon XP 3200+-szal tudtuk összemérni, de ígérjük, alkalomadtán pótolni fogjuk a mulasztást. Így hát arra nem tudunk bizonyítékkal szolgálni, hogy az AMD legújabb terméke hogyan teljesít az Intel processzoraival szemben, de azért sokszor egyértelmű következtetéseket tudunk levonni így is. Azt pedig teljes egészében megtudtuk, hogy mekkora a különbség jelenleg az AMD hetedik és nyolcadik generációs processzorai között, már csak azért is, mert mind a Barton-magos Athlon XP 3200+, mind az Athlon 64 FX-51 2200 MHz-es órajelen fut.

Mivel jelenleg egyetlen végleges Windows alapú alkalmazás sincs, amely kihasználná az AMD64 architektúra 64 bites képességeit, a félkész programokkal pedig nem akartunk teljesítménymérésbe kezdeni, csak annyit mondhatunk, hogy a nálunk járt béta Windows XP 64-bit Edition működik, és teljesen stabilnak bizonyult. Így hát valószínűleg tényleg semmi akadálya annak, hogy 2004 első negyedévében a Microsoft külön erre fejlesztett operációs rendszere mindenki számára elérhető legyen. Az új Windowsról még annyit érdemes elmondani, hogy – nem túl meglepő módon – kinézetre teljesen megegyezik a mai, 32 bites Windows XP-vel, azonban számos meghajtóprogram nem működik alatta. Az még csak érthető lenne, hogy az új architektúrával kapcsolatos nagyon rendszerközeli dolgok, mint például az nForce3 vagy a videokártya 32 bites meghajtója nem működik, de hogy a RAID vezérlőé sem, ez picit meglepő, pedig az összes létező kiadást kipróbáltuk, még a Windows Server 2003-asat is. Ráadásul a vezérlő nem egyszerűen hibásan működött, hanem a telepítő alapból „kiköpte" mondván, a fájl nem megfelelő. Ez csak azért lehet lényeges, mert ezek szerint számos eszközhöz külön meghajtóprogramot kell majd beszereznünk a jövő év elején. Nem árt azt is megjegyezni, hogy a 32 bites Windows egyáltalán nem szereti 64 bites társát: mivel utóbbi az NTFS fájlrendszer újabb változatát használja, a 32 bites kiadás lemezellenőrzője teljesen automatikusan, bitről bitre leradírozta a





64 bitest tartalmazó merevlemezt, mindezt persze hibajavítás címén.

AKKOR HÁT KÖVETKEZZEN MAGA A TESZT! Itt alapvetően két irányelv vezérelt minket: mivel óriási váltásról van szó, mindenképpen meg akartuk mutatni, hogy „szabadon engedve" a processzort, a videokártya sebességétől minél kevésbé függő beállítások mellett mire képes az Athlon 64 FX-51, ugyanakkor természetesen alapvető fontosságú, hogy azt is tudjuk, a mai valós körülmények között mekkora javulást hoz. Így hát a legtöbb teszt 1024x768-ban futott, de rengeteg 640x480-as eredménnyel is szolgálunk. A teszt során egyébként minden egység – beleérte a videokártyát is – teljesen szabványos, alapbeállításokkal működött.

A SZINTETIKUS TESZTEK. Mivel a nyolcadik generációs AMD processzorok egyik legfontosabb újítása a processzormagba integrált memóriavezérlő, mindenképpen érdemes megnézni, hogy pontosan mekkora javulást is hoz ez. Az alacsonyabb késleltetés, valamint az, hogy végre az AMD-s rendszerek is ki tudják használni a kétcsatornás memóriavezérlő minden előnyét, egyértelműen megmutatja hatását. Az AIDA32 memória írás- és olvasás tesztjében ugyanis majdnem kétszer akkora értékeket mértünk, mint az Athlon XP esetén! A PCMark2002 összetett tesztje is közel 75 százalékos javulást mutat, ami igen meggyőző. A SiSoftware Sandra Multimedia tesztje körülbelül öt százalékos eltérést mutat az Athlon XP-hez képest, a lebegőpontos számítások során azonban megmutatkozik a SSE2 előnye, hiszen ennek köszönhetően az Athlon 64 FX-51 35,22 százalékkal teljesít jobban. Kicsit közelebb lépve a valós környezethez az AquaMark3 processzortesztje szintén nagyon jelentős, 31,45 százalékos különbséget mért. Mielőtt rátérnénk a játékokra, azért ne hagyjuk ki az oly népszerű 3DMarkokat sem. Valószínűleg mindenki tudja, hogy a FutureMark elsősorban a videokártyák közötti különbség megmutatására fejleszti programjait, így igencsak meglepődtünk, amikor az első nyolcadik generációs asztali processzor 17 százalékkal magasabb összpontszámot ért el 3DMark2001SE alatt. Ráadásul nemcsak a híresen processzorfüggő Lobby, hanem a Car Chase esetén is igen jókora javulást tapasztaltunk. Mivel a mai videokártyák még nem képesek teljesen kiszolgálni azt a számításmennyiséget, amit a FutureMark 3DMark03 elvár,

3DMARK03

	Athlon XP 3200+	Athlon 64 FX-51	Eltérés
3DMark03	5709	6156	7.8%
GT1 - Wings of Fury	190.4	229.4	20.6%
GT2 - Battle of Proxycon	38	39.3	3.4%
GT3 - Troll's Lair	33.7	34.8	3.2%
GT4 - Mother Nature	34.3	36	4.9%
CPU Score	628	827	31.7%
CPU Test 1	70	96.9	41.8%
CPU Test 2	11.2	13.9	24.1%

3DMARK2001SE

	Athlon XP 3200+	Athlon 64 FX-51	Eltérés
3DMark 2001SE	17464	20415	16.9%
Car Chase - Low Detail	231.4	279.1	20.6%
High Detail	80.8	101.6	25.7%
Dragothic - Low Detail	342.6	370.6	8.2%
Dragothic - High Detail	176.5	195.3	10.7%
Lobby - Low Detail	209.5	282.3	34.8%
Lobby - High Detail	93.3	132.3	41.8%

EGYÉB TESZTEK

	Athlon XP 3200+	Athlon 64 FX-51	Eltérés (%)
AIDA32 - írás	1126	2223	97.4
AIDA32 - olvasás	2800	5396	92.7
PCMark2002 - CPU	6812	7179	5.4
PCMark2002 - Memory	6152	10676	73.5
AquaMark3 CPU	7436	9775	31.5
Windows Media 9 (idő)	68	60	13.3
Sandra Arithmetic ALU	8085	8575	6.1
Sandra Arithmetic FPU	3285	3347/4442	1,9/35,2
Sandra Multimedia Integer	11866	12406	4.6
Sandra Multimedia Float	13017	13631	4.7
Serious Sam TSE	118.4	151.1	27.6
Quake 3 - 1024	309	393.1	27.2
Quake 3 - 640	354	497.6	40.6
Splinter Cell	52.27	54.6	4.5

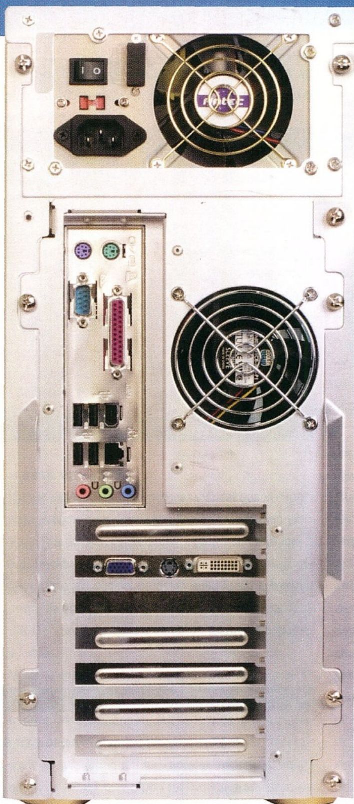
UT2003

	DM-Antalus	DM-Suntemple	DM-Phobos2	DM-Inferno	CTF-Face3	CTF-Citadel	DM-Asbestos
	1024x768						
Athlon XP 3200+	190.0	208.1	177.1	162.3	184.7	142.0	241.6
Athlon 64 FX-51	217.9	232.2	208.2	170.4	232.7	186.1	300.5
Eltérés	14.7%	11.6%	17.6%	5.3%	26.0%	31.1%	24.3%
	640x480						
Athlon XP 3200+	202.1	228.2	199.7	262.3	190.3	144.3	243.5
Athlon 64 FX-51	268.0	315.3	261.0	326.5	260.1	190.5	345.5
Eltérés	32.4%	38.2%	30.7%	24.5%	36.7%	32.0%	41.9%

egyáltalán nem meglepő, hogy itt csak 7,8 százalékos a különbség. Azért a processzorteszt során az eltérés e téren is 24-42 százalék.

Jöhetnek az igazi játékok. Természetesen a legrészletesebb elemzést most is az Unreal Tournament 2003-mal végeztük, de más játékok sem maradhattak ki. Érdekességképpen elővettük a már eléggé öregecske Quake 3-at is, mivel igencsak ismert a nagyon komoly SSE és Intel-optimalizáltságáról. Négy év után azonban úgy tűnik, Carmack híressége térdre kényszerül az AMD előtt, hiszen az Athlon 64 FX-51 1024x768-ban 27, 640x480-ban pedig 40(!) százalékkal gyorsabb az Athlon XP 3200+-nál. Tehát az új SSE egység jól sikerült. UT2003 alatt is hasonló a helyzet: 1024x768-ban átlagosan 12-30 százalék a különbség, míg 640x480-ban a 42 százalékot is eléri! Igazán látványos volt, amikor egyszerre indítottuk az Athlon XP és az Athlon 64 FX-51 processzoros gépen az Unreal Tournament 2003 640x480-as és 1024x768-as tesztjeit, az Athlon XP még csak éppen hogy elkezdte az 1024-eseket, amikor ellenfele már a végeredményt közölte... A Splinter Cell túlságosan videokártya-függőnek bizonyult, a különbség minimális. Nem mondható el ugyanez a Serious Sam – The Second Encounterről, ebben ugyanis a világ leggyorsabbja címért küzdő új asztali AMD processzor ismét 28 százalékkal gyorsabb.

Sajnos Inteles versenyző hiányában igazán megalapozott végítéletet nem hozhatunk, de azért az egyértelműen kiderült a tesztekből, hogy az AMD hetedik és nyolcadik generációs processzorai között már most óriási a különbség, és ehhez még hozzájönnek az újabb nForce3 meghajtóprogramok, hogy csak a 32 bitnél maradjunk. Az igazi áttörés természetesen 2004-ben várható, hiszen a Microsoft Windows XP AMD64-re írt változata mindenképpen nagyon jó alapot ad majd arra, hogy sorra jelenjenek meg a megfelelő alkalmazások, ezek közül az első minden bizonnyal az ez év végén megjelenő Unreal Tournament 2004 lesz.



Az Athlon 64 FX-51 700 dolláros ára is azt bizonyítja, hogy ez csak amolyan bemutató példány, valószínűleg idén mindössze 35 000 darab készül belőle, 2004 második negyedében viszont már több mint másfélmilliót kívánnak értékesíteni. Ugyanebben az időszakban egyébként 3,6 millió hagyományos Athlon 64 eladása a cél, vagyis néhány hónap múlva háromból két eladott AMD processzor a nyolcadik generációs modellek közül kerül ki. Ilyen gyors átállás még talán soha nem történt egyik generációról a másikra, hiszen általában az új modellek leglassabb változatai is túl drágák ahhoz, hogy az alsóbb piaci rétegek számára elérhetők legyenek. Így hát az Athlon 64 FX-ekre legtöbbünknek még várnia kell, de valószínűleg sokkal előbb lesz belőle tömegtermék, mint eddig bármelyik felsőkategóriás processzorból. Karácsonyra azért a tehetősebbeknek biztosan lehetőségük lesz beszerezni egy Socket 754-es Athlon 64-et, az is messze túlszárnyalja bármelyik mai processzort a legtöbb alkalmazásban. **Hunor & Yvorl**

SZEPTEMBERI

ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK NYERTESEI

BTC D1648D DVD-ROM-OT NYERTEK

Lányi Miklós	2100	Gödöllő
Magyar Zoltán	4405	Nyíregyháza
Molnár Milán	9700	Szombathely
Oszlánczi Dániel	3300	Eger
Pölöskei János	8800	Nagykanizsa
Sándor István	1156	Budapest
Schmidt András	7451	Kaposvár
Simon Zoltán	1045	Budapest
Szabó István	2051	Biatorbágy
Szíjjártó Csongor	1061	Budapest

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON PC-CD ROM-OT NYERTEK

Hajdú Edit	6001	Kecskemét
Faragó Ákos	1034	Budapest
Jenes Ákos	2040	Budaörs
Jakab Zoltán	2112	Veresegyház
Kiss Endre Márton	1162	Budapest
Szóráth Csaba	8200	Veszprém
Diósné Samu Anna	4021	Debrecen
Urbanek Csilla	2220	Vecsés
Versegi Zoltán	6640	Csongrád
Vaskövi A.	1410	Budapest

GRATULÁLUNK A NYERTESEKNEK, NYEREMÉNYÜKET POSTÁN FOGJUK ELKÜLDENI.

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

RETRO KUCKÓ

Eredendően úgy terveztem, hogy nem lesz olyan jellegű összefoglalója az 1982-es évnek, mint amilyent az 1981-es évvel kapcsolatban elkövettem, aztán mégis meggondoltam magam. Ugyan az előző számokban ismertetett Sinclair ZX Spectrum és a Commodore 64 sikere mindenki más által felülmúlhatatlan lett, azért korántsem ezek a típusok voltak a piacon. Sőt. Az 1982-es évben több száz kisebb-nagyobb gyártó számítógépe jelent meg, némelyik egészen kicsiny példányszámban, némelyik pedig egész komoly mennyiségben. Íme egy-két kiragadott példa.

AZ ATARI ÉS AZ ELRONTOTT 1982-ES ÉV. Itt van például az Atari, mely az otthoni szórakoztató elektronikai piac, sokkal pontosabban a játékgép-piac elsők között megjelent szereplője, amely a 400 és a 800 típusjelű sorozataival komoly sikereket ért el, ahogyan erről már a '81-es év összefoglalójában megemlékeztünk. 1982 azonban nem hozott túl nagy sikert a cégnek, sőt egy kimondottan végzetesnek is mondható esemény is történt.

A mikrogépek terén az 1200XL jelű számítógép az, amelyikről nem írnak arany tintával a cég naplóiban. A 400/800-as sorozat nagy testvérének szánva adták ki, egy kicsit módosított processzorral (6502C), és immáron teljes 64K RAM-mal ellátva. Ez volt ez első 8 bites Atari számítógép, mely 2 játékporttal volt ellátva, illetőleg egészen remek, új billentyűzetet kapott, amely 4 programozható funkcióbillentyűvel is ki lett egészítve, és persze teljesen új házba költöztették, mely az elődöknél sokkal kellemesebbre sikerült. A gép alapprogramját (amelyet nevezzünk kicsit nagyképűen ezúttal is OS-nek, ha már a többi esetében is ezt tettük, és a gyártó hivatalosan is OS XL-nek nevezte el) is módosították, került bele néhány új tulajdonság, mint például a nemzetközi karakterkészletek támogatása. Nyugodtan mondhatjuk, hogy ez a gép volt a legnagyobb lépés a cég 8 bites számítógépeinek történetében. Azonban a fejlesztéseknek „köszönhetően" az 1200XL nem lett teljesen kompatibilis a 400/800-as szériával, számos szoftver és ROM kazetta nem volt használható, így érthető, hogy az Atari csak mérsékelt sikert, egészen pontosan és nem finomítva semmilyen sikert nem is ért el ezzel a géppel, melynek gyártását 1983-ban le is állították.



Magyarországon ez a típus tulajdonképpen egészen ismeretlen volt, így nem is illik bele teljesen sorozatunk koncepciójába. Azonban mégis fontos, hogy itt szerepeljen, történetével ugyanis nagyon jól rá lehet világítani arra, hogy milyen végzetes, amikor egy-egy fejlesztés rosszkor kerül piacra, illetve nem ismernek fel helyesen egy-egy ötletet.

1982-ben a házi számítógépes őrület a csúcspontján volt (a világ innen nyugatabbi részén...), kiélezett harc ment az új számítógépek és a gyártók, továbbá természetesen leginkább az árak frontján. A Commodore agresszív árpolitikájával a legtöbb versenyzőt a padlóra küldte, gondoljunk csak a VIC20 alacsony árára és óriási tömegeire az üzletekben, majd egy évvel később a C64-re, amely majdnem mindenkire végzetes csapást mért. Az Atarinál is hamar felismerték, hogy a több éve piacon lévő régi szériával a túlélés nem lehetséges, ezért kezdtek egy újnak a megtervezésébe, és ennek az első tagja lett az 1200XL, de ekkor már javában folytak a munkálatok a 600XL és a 800XL gépen, melyek azonban csak egy évvel később jelentek meg a piacon. Ezzel azonban az Atari óriási lépéshátrányba került, és bár a 800XL tulajdonságait tekintve (a hangot leszámítva) vetekedett a C64-gyel, azonban az egy év elegendő volt arra, hogy a C64 behozhatatlan lépéselőnybe kerüljön. Ha nem kísérleteznek az 1200XL eladásával, ami ugye még csak nem is maradt teljesen kompatibilis a 400/800-as szériával, és egyből a 800XL kerül piacra, az Atari talán sokkal jobb helyzetbe kerülhetett volna. Itt pedig térjünk rá arra az eseményre, melyre az Atari '82-es évének bevezetőjében utaltam.



Jay Miner (1932-1994), aki az Atari2600-at, majd később a 400/800-as gépeket tervezte, felvetette a cégnél egy, a Motorola 68000-es processzorára épülő gép ötletét. A cégvezetés azonban úgy döntött, hogy nem érdemes a drága 68000-es köré rendszert építeni, különösen nem akkor, amikor éppen egy új 8 bites szériát fejeznek be (600XL, 800XL), amelyre már nagyon sok pénzt költöttek, és még nem jövedelmezett semmit. Maradtak tehát a jól bevált termékvonalnál. Jay Miner azonban nem az az ember volt, akinek, ha egy remek ötlet jut eszébe, nemet lehet mondani. Kilépett az Ataritól, megalapította saját cégét, és nekilátott a tervezésnek. Az új cég az Amiga Inc. lett.

A sors kegyetlen fintora, hogy amikor 1984-ben Jack Tramiel elhagyta a Commodore-t, és megvásárolta az Atari számítógépekkel foglalkozó részét, azonnal fel akarta vásárolni az addigra már rossz anyagi helyzetbe került Amiga Inc.-et, amelyet azonban a Commodore egy jobb ajánlattal megszerzett az orra elől. Talán egy perc erejéig érdemes belegondolni, mi lehetett volna az Atariból és Jay Miner legkedvesebb „gyermekéből", ha 1982-ben az Atarinál nem csak a könyvelési számokat látják lebegni a szemük előtt, vagy olyan partnerre talál, mint Tramiel...

TIMEX SINCLAIR 1000. Erről a gépről már futólag megemlékeztünk a sorozatindító ZX81-es cikkben (de mert ezt nem lehet megtenni elég sokszor, hát most újra), ami nem csoda, hiszen ez a gép ugyanaz, csak az amerikai piacra szánt változat, amelyet 1982-ben adtak ki. Minden megegyezik, kivéve a címkét, no meg persze a gigantikus 2 KB memóriát, amellyel ez a gép alapból fel volt szerelve. Hiába, itt is előjött az amerikai gigantománia...

DRAGON 32. Ezt a gépet az európai piac meglepően kellemesen fogadta. Tulajdonképpen alapjaiban megegyezik a TRS80 Color Computer (CoCo) géppel, bár azzal nem teljesen kompatibilis. Néhány szoft-



ver és ROM kazetta képes volt rajra működni, de leginkább nem. Ennek elsődleges oka a gépben lévő ROM, amely más, mint a CoCóban. Az alaprendszer (OS/9) és egy Extended Microsoft Basic foglal benne helyet. A CoCóhoz képest a gépnek hardverileg két jelentős újdonsága volt: a nagyon jó minőségű billentyűzet és a Centronics parallel port. Két évvel később a Dragon 64-es gépen megjelenik az RS232c, és a RAM is 64K-ra nő. A gép szoftverellátottsága egészen jónak mondható. Azonban tudásához képest az ára meglehetősen magas, ezért elterjedtsége sosem vetekedhetett a többi típuséval, és ez volt nyilván az egyik oka annak is, hogy Magyarországra meglehetősen kevés példány került.

Technikai paraméterei dióhéjban: Motorola 6809E / 0,894 MHz, ROM - 16K, RAM 32K (64K), Grafika: szöveges képernyő 32x16 karakter, grafikus felbontás 162x256, használható színek száma 8, a hanggenerátor pedig akár 4 szólamot is képes volt előállítani.



LASER VZ200. A Laser számítógépcsalád Magyarországon szintén a kevéssé ismert típusok közé tartozott, de a világ többi részén meglepő módon igen elterjedt gépnek volt nevezhető. Nálunk a populáció néhány 100 darabra becsülhető, ezek „magánimport" útján kerültek az országba, itthon ezt a gépet nem forgalmazták.

Technikai paraméterei a következők: Z80A CPU 3,58 MHz, 16K ROM (benne Microsoft BASIC interpreter), 8K RAM (ebből 2K videó-memória, 6K szabad terület a programoknak), a teljes RAM-kapacitás külső bővítővel 24K-ra növelhető. Karakteres felbontása 32x16, grafikus felbontás nincs, csak 128x64-es kvázigrafikus megoldás van, öszszesen 8 szín használható. A hang nem elkápráztató, 1 csatornás monó prüttyögő van a gépbe építve. Billentyűzete a Spectrumhoz hasonló gumi, annál némileg tisztességesebb technikai megoldással. Megjelenítőnek normál TV, háttértárolónak pedig bármilyen kazettás magnó volt használható, illetőleg gyártottak hozzá floppyt is.

Összességében elmondható, hogy habár a VZ200 nem eget rengető tudású mikrogép, de mindenképpen érdekes kis számítógép, s aki egyébként is érdeklődik a régiségek iránt, az alábbi linkeken talál információt, emulátort, programokat.

HOMELAB. Egy igazi magyar csoda. A gépet a Lukács fivérek tervezték és építették, habár ez utóbbi nem egészen jó megfogalmazás, hiszen a terveket közzétéve a gépet bárki megépíthette magának, pontosabban a Homelab II-t, mert a fejlesztők az első szériát még nem találták erre eléggé érettnek. Az országban akkor működő számos komputerklubban és egyetemen építettek ilyen gépeket lelkes amatőrök, akiknek ez nagyon remek tanulás és szórakozás volt, nem beszélve arról, hogy megfizethető áron jutottak egészen jó tudású számítógéphez. Ez a gép(család) hamarosan a Retro Kuckóban - sokkal bővebb terjedelemben - bemutatásra kerül.

Egyelőre ennyit 1982-ről, további kellemes nosztalgiázást kívánok mindenkinek. **BRAZIL**

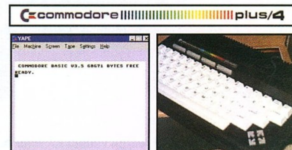
> SZÁMÍTÓGÉPGYŰJTŐK EGYESÜLETE

2003. október 26.-án tartja gyűlését a Számítógépgyűjtők Egyesülete, mely alkalommal a testület hivatalosan is megalakul. A rendezvény helye a Puskás Tivadar Technikum, Budapest IX., Gyáli út 22. Minden érdeklődőt és belépni vágyót szeretettel várnak!

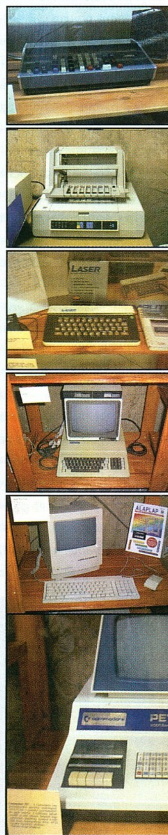
> YAPE GAMER EDITION

CD-mellékletünkre került a legjobb Commodore Plus4 emulátor, a YAPE egy exkluzív kiadása, köszönet ezért a fejlesztő Grósz Attilának. A Gamer Magazin Edition néhány olyan újdonsággal bővült, melyet eddig még egyik kiadott verzió sem tudott (nem is beszélve más emulátorról), valamint találtok néhány programot, amellyel kipróbálhatjátok az emulátor tudását, illetve nosztalgiázhattok a régi szép Plus4-es időket felelevenítve.

http://yape.homeserver.hu



> KIÁLLÍTÁS

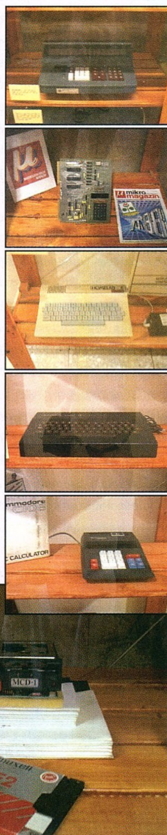


Az Informatikai és Hírközlési Minisztériumban átmeneti jelleggel kiállítás látható a régmúlt idők számítógépeiből. Akit érdekelnek mindazok (és ennél még sokkal-sokkal több!), amelyekről itt a Retro Kuckóban szó volt, feltétlenül keressék fel. Az IHM címe: 1077 Budapest Dob utca 75-81, a belépés ingyenes. Látogatás előtt célszerű a (06) 40-200-454 helyi tarifával hívható telefonszámon bejelentkezni, különösen, ha nagyobb (pl. iskolai) csoport keresné fel a kiállítást, mely előreláthatólag december végéig látogatható.

A kiállításról a CD-mellékleten hamarosan képösszefoglalót láthattok majd, de ne feledjétek, az élmény élőben az igazi.

Megjegyzendő, hogy azért is érdemes ellátogatni oda, mivel ma Magyarországon nincs állandó informatikai kiállítás, pedig komoly mennyiségű és értékű ritkaság van a gyűjteményekben úgy régi magyar gépekből, mint a világ összes tájáról öszszegyűjtve. Talán, ha a jelenleg semmire sem használt Divatcsarnok épületét az eredeti (habár ködös) terveknek megfelelően az informatika részére hasznosítanák, ott megnyílhatna az Informatikai Múzeum...

Köszönet a képekért Miszlai Péternek.





LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

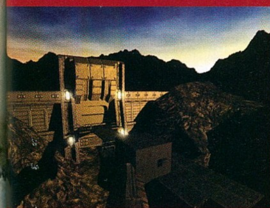
Beköszönt az Ősz! Ám az évszak váltásával más is változott: a nyár végi linuxos játékok világát elborító csendet, melyet csak néha-néha tört meg egy-két lelkes linuxos játékfejlesztő újabb program kiadásával, hirtelen, az özönvízhez hasonló módon rengeteg új fejlesztés váltott fel. A számtalan újdonságból csemegézve emeltem ki néhány igazán izgalmasnak mondható darabot. Lássuk hát az erre a hónapra jutó játéktömeget.

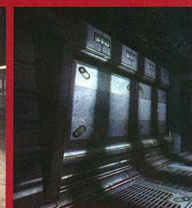
MistLands a neve annak a nyílt forráskódú online szerepjátéknak, melynek nem is olyan rég jelent meg az első, ugyan még nem játszható játékdemója. A játékot fejlesztők nem titkolt célja olyan, mind Windows, mind linux platformon játszható játék elkészítése, amely hasonló tulajdonságokkal rendelkezik, mint a Dungeon Siege és a Neverwinter Nights. A játék futtatásához tudnunk kell, hogy a fejlesztés során két nagy részt alakítottak ki a programban: egy szerver verziót, amelyet MistServernek hívnak, illetve egy kliensoldali alkalmazást, amely a MistClient nevet viseli. Ahhoz, hogy játszhassunk, szükségünk lesz tehát a MistClientre, amely egy aktív MistServerhez kapcsolódik valamilyen módon. A fejlesztők egyúttal azt is kijelentették, hogy ők nem fognak központi, úgynevezett official szervert üzemeltetni. A MistLands játékba való kapcsolódásunkra háromféle lehetőség van. Lehetünk játékosok, akik a játék világában egy-egy karaktert testesítenek meg, és más, hasonló szerepjátékokban megszokott módon a barátainkkal együtt kalandozva teljesíthetnek újabbnál újabb küldetéseket. Választhatjuk a játékmester (Game Master) szerepét. Ekkor a mi feladatunkká válik küldetéseket készíteni a játékosok számára, és egyúttal még valóságosabbá tenni a világot. Valójában láthatatlan szellem módjára létezhetünk, és tehetjük izgalmasabbá a dolgok történését, bármiről is legyen szó. Mint írtam, három módja van a játékban való részvételre, így a harmadik lehetőség az építő, vagyis a Builder szerepköre. Az építők készítik és módosítják a világot, teszik azt egyre jobbá és szebbé. A játékosok sosem találkozhatnak az építőkkel, csak az általuk véghez vitt világrész módosításával. A játék a **zerofps.sourceforge.net** címen talált otthonra, innen tudjuk a cikk írásakor a nem játszható demót letölteni, és itt érdemes körülnézni az újabb frissítésekért is.

Az Ultima neve szintén ismerősen csenghet a szerepjátékot kedvelők körében. Talán akadnak a cikk olvasói között olyanok is, akik már kipróbálták az Ultima Online nyújtotta lehetőségeket. A most bemutatásra kerülő program háromdimenziós kliens az előbb említett Ultima Online játékhoz. Az Ultima Iris nevet viselő fejlesztés különlegessége, hogy az Ultima Online-hoz eddig készített kliensalkalmazásokkal szemben ez nem kétdimenziós megjelenítést használ, ugyanakkor lehetővé teszi, hogy olyanokkal is játszhassunk együtt, akik mégis a második dimenzió szépségeit érzik közelebb magukhoz, és ezért a standard klienssel kapcsolódnak az online játékhoz. Most persze meg lehet említeni az „Age of Shadows"-t, amely azonban a valóságban a régi kétdimenziós térképet használja kiegészítve azt háromdimenziós karaktermodellekkel, míg az Iris a teljes világot, ideértve a házakat, a fákat, a domborzatot és minden mást valódi háromdimenziós modellekkel készít, és ezáltal nagyban növeli a vizuális minőséget (és persze a CPU terhelését is) A nemrég kiadott első játszható verzió mellett rengeteg, a fejlesztés alatt lementett képet láthatunk a játék site-jának galériájában, amelyek igencsak tükrözik a minőség iránti igényt. Maga a játék szabad szoftvernek készült, és amint az első kiadható verziót elérik, GPL alá kerül – ígérik a fejlesztők. Ráadásul nagyon könnyű lesz módosítani a számtalan tulajdonságát, mivel az Iris fejlett szkripttámogatással rendelkezik. Az érdeklődők számára a **www3.taunusstein.net/~lanatic/iris/hp** címen található site hozhat izgalmas perceket.

Kissé eltérve az előbbi két szerepjáték világától, most egy ismert first person shooter módosított verzióját fogom bemutatni. A Tenebrae a Quake forráskódjának módosításával létrejött klón, amely főként a kiegészített grafikai megjelenésében tér el az ősétől. Ilyen módosítás a grafikai motorhoz fejlesztett stencil-árnyékolás (stencil shadows) és a fény (per pixel lights). A stencil-árnyékolás lehetővé teszi realisztikus árnyékeffektusok létrehozását a játék világának összes objektumán. A fény, vagyis a per pixel lighting alkal-





mazásával a felületi részletesség egészül ki, és válik szebbé. Ezek az algoritmusok alapjaiban megegyeznek az új Doom játékban alkalmazottakkal. A ma már minimálisnak mondható hardverigény (PIII 600 MHz, 64 Mbyte RAM, GeForce vagy Radeon videokártya) megléte esetén a programot a **tenebrae.sourceforge.net/index.php?page=download.txt** címről tölthetjük le.

Legutóbb egy magyar fejlesztésről, az MPlayer médialejátszóról esett szó. Igyekeztem a lényeget kiemelve bemutatni a képességeit, ám a fejlesztés rohamos üteme miatt az egyébként is széles választék újabb tulajdonságokkal bővült. A fejlesztők érdemeként emelem ki, hogy mint manapság minden programban, ebben is sikerült biztonsági rést felfedezni, amellyel illetéktelenek képesek lehetnek programot futtatni a mi számítógépünkön, ugyanakkor a hiba bejelentésére hihetetlen gyorsasággal válaszoltak, és kiadták a javítást hozzá kevesebb, mint egy nap alatt. A 2003.09. 25-én, vagyis csütörtökön megjelent hír szerint távolról kihasználható, puffer-túlcsordulásból eredő biztonsági rést találtak az MPlayerben.

A **www.mplayerhq.hu**-n található leírás szerint: „egy távolról kihasználható buffer túlcsordulást találtak az MPlayerben. A rosszindulatú támadó létrehozhat egy olyan ASX file-t, melynek beolvasásakor az MPlayer lefuttatja a file-ban lévő ártalmas kódot." A szintén a site-on található információk szerint a következők az érintett verziók:

MPlayer	0.90pre	sorozat
MPlayer	0.90rc	sorozat
MPlayer		0.90
MPlayer		0.91
MPlayer 1.0		pre1

A javításra szolgáló, letölthető patch a **www.mplayerhq.hu/MPlayer/patches/vuln01-fix.diff** címen található. De mert nemcsak a biztonsági rés jelent meg változásként a site-on, íme itt van a kiadott 1.0pre változat néhány jellemzője:

Az összes elterjedt codec lejátszására a libavcodeckel. Nem szükséges semmilyen bináris codec! Az új codecek: H264, Indeo3, Sorenson3, VP3, 3ivx, FFv1, ASV1, VCR1/VCR2. Csak az újabb RealMedia file-ok (és egyes QuickTime audióval rendelkező file-ok) lejátszásához szükséges néhány bináris codec;

Stabilabb, mint valaha;

Tisztább kód (de a G2 még inkább az lesz);

MPEG-TS- (Transport Stream), DVB- és TIVO-támogatás;

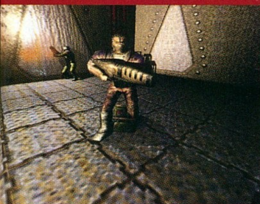
DivX.com 5.0.5 könyvtár támogatása;

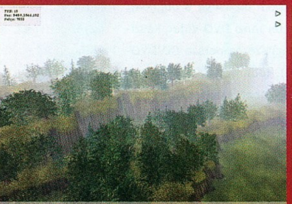
Theora- és Matroskatámogatás;

Majdnem teljes natív windowsos port (MinGW alapon).

Az MPlayer használatához szükség lesz az aktuális stabil verzióra, amelyet az MPlayer site-járól szedhetünk le. Itt megtalálhatjuk az MPlayer forráskódját, illetve a grafikus felhasználói interfész (GUI) támogatásához szükséges skineket és betűkészleteket. A telepítés szerencsére meglehetősen egyszerű, és tekintettel arra, hogy a fejlesztést végző programozók magyarok, a site-on is, illetve a letöltött forráskódban teljes körű, magyarnyelvű dokumentációt találunk, amely felöleli a telepítési és konfigurálási kérdéseket és a rájuk adható válaszokat. Ha letöltöttük a forráskódot, nem kell mást tennünk, minthogy kicsomagoljuk, majd a „configure", másodjára a „make", ezek után a „make install" kiadásával előbb a számítógépünkre telepített csomagokhoz és persze a támogatott hardverhez előkészítjük a fordítást, majd elindítjuk, és végül telepítjük a programot. Ha szeretnénk használni a grafikus felhasználói interfészt, az első parancsot egészítsük ki az alábbi módon: „configure -enable-gui -enable-png". Ha a fordítás hibamentes volt (és általában az szokott lenni), akár befejezettnek is tekinthetnénk a telepítést. Ám az MPlayer egyik sokoldalúságának köszönhetően lehetőségünk van a támogatott felirat-megjelenítések mellett az azokhoz használt betűkészletet is kiválasztani, amelyeket természetesen az MPlayer által elérhető helyre kell tenni. Ez a hely a „~/.mplayer" alatt található, az itt fellelhető megfelelő könyvtárakba kell kitömöríteni a betűkészleteket és a skin file-okat, amelyek nemcsak a feliratok, de a grafikus felhasználói interface megjelenítéséhez is szükségesek lehetnek. Az MPlayer korábban annyit emlegetett sokoldalúságából fakad, hogy már alapinstallációval olyan programot kapunk, mely a legelterjedtebb codeceket tartalmazza (általában elég ennyi ahhoz, hogy a legtöbb filmet le tudjuk játszani vele). De ezt még egy olyan tulajdonsága is kiegészíti, hogy amennyiben szükséges lenne valamely médiafájl lejátszásához Windows-alapú codecre, nos, azt is támogatja. Ez a támogatás úgy valósul meg, hogy a Win32 codec csomagot letöltve és felinstallálva az Mplayer minden további nélkül képes azt használni. De a fejlesztők ajánlása alapján érdemes az Mplayer/libavi codecet használni elsőként, tekintettel arra, hogy ez nemcsak gyorsabb, de stabilabb lejátszást is lehetővé tesz.

Zárószóként csak annyit az MPlayerről szóló rész végére, hogy igazán büszkék lehetünk azokra a magyar emberekre, akiknek munkáját a világon számtalan helyen használják. ■ **Fec**

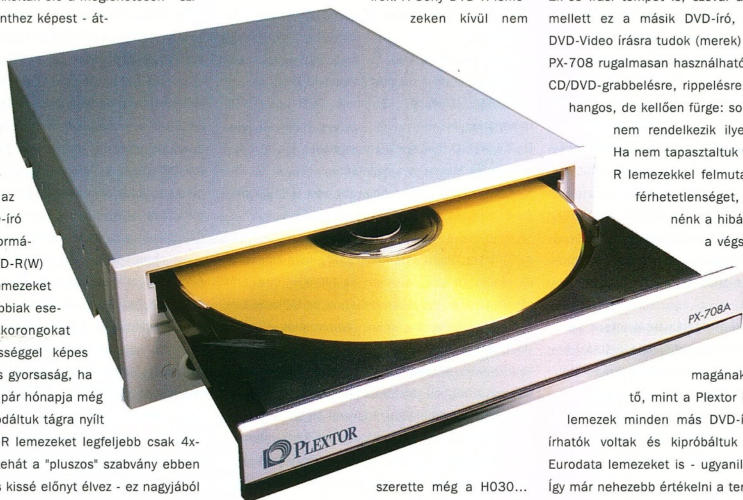





PLEXTOR PX-708A

> **Info:** www.plextor.be

A Plextor első generációs DVD-írója nagy meglepetésre egy kizárólag "pluszos", azaz DVD+RW író lett, ami - mint nem sokkal a megjelenése után kiderült - egy NEC ND-1100A író volt, Plextor köntösben. A Plextor PX-504A annak rendje és módja szerint meg is kapta a kőkemény kritikákat, mert ugyan jóval rugalmasabb firmware programot kapott, mint az eredeti NEC drive, de csodát ez sem tudott tenni. Nem volt vele különösebb baj, de igazából nem tudott olyan sikereket elkönyvelni, mint a korábbi Plextor termékek. Valahogy érezték ezt a Plextor fejlesztői és hasonlóan a CD-írókhoz (ahol a Premiummal rukkoltak elő a meglehetősen - szigorúan Plextor szinthez képest - átlagos írók után) a következő DVD-író fejlesztésekor igyekeztek tutira menni. Be is jött nekik. A Plextor PX-708A a leggyorsabb és az egyik legjobb DVD-író a piacon. Duál formátumú, azaz a DVD-R(W) és DVD+R(W) lemezeket egyaránt írja, utóbbiak esetén a DVD+R korongokat már 8x-os sebességgel képes égetni! Bámulatos gyorsaság, ha azt vesszük, hogy pár hónapja még a 4x-es írókat csodáltuk tágra nyílt szemmel. A DVD-R lemezeket legfeljebb csak 4x-esen képes írni, tehát a "pluszos" szabvány ebben a Plextor íróban is kissé előnyt élvez - ez nagyjából tükrözi is az általános piaci helyzetet, miszerint a DVD+RW kezd elhúzni a DVD-RW-vel szemben, pedig utóbbi több éves előnnyel indult az írható DVD formátumok zűrzavaros versenyében. A Plextor PX-708A nagyon rikító, szép színes dobozban érkezett (valahogy olyan érzésem van, hogy a doboz design a régi SCSI CD-írók óta nem erőssége a cégnek), vaskos szoftver melléklettel (házi DVD-Video készítő szoftver, DVD-Video lejátszó és persze CD/DVD-író program is van hozzá), többnyelvű kézikönyvvel és igényes kiegészítőkkel (kábel, csavarok). A drive az első Plextor meghajtó, aminek végre bájosan nyitódik-csukódik a tálcája (eleddig a BTC meghajtóknál láttam ilyen elegáns tálcavezetést, ami az utolsó szakaszon lelassul, abszolút nem csattan, szóval frankó). A tálca természetesen belül fekete színű, ennek nem csak esztétikai, de technikai oka is van (elnyeli a feleslegesen szóródó fénysugarakat, amelyek még a precíz lézerfejek esetén is előfordulnak - nagyon tudományos magyarázat és állítólag valóban hasznos). A meghajtó egyébként kapásból rosszul kezdett nálam, ugyanis Sony gyártású DVD-R lemezre nem hogy írni nem hajlandó, de ilyenekről olvasni sem akar, szóval azért tartogatott kellemetlen meglepetéseket is. A drive ugyan már nem NEC gyártmány - legalábbis egyelőre nem lehet megfeleltetni egyetlen NEC által fejlesztett meghajtónak sem -, de azért hasonlóan finnyás a lemezekre, mint általában a NEC DVD-írók. A Sony DVD-R lemezeken kívül nem



szerette még a H030... kóddal kezdődő (fehér tetejű) Princo lemezeket sem (a tünet ugyanaz, a lemez berakása után egy ideig villog a led, aztán vagy kilöki a tálcát, vagy nem, de utóbbi esetben a tálcakilökést az írás megkezdésekor végzi el). Más sorozatú Princo lemezzel állítólag működik, de nekünk nem volt módunkban kipróbálni. A meghajtó egyébként gond nélkül elfogadta a Verbatim, Pioneer, Maxell, TDK, Primedisc lemezeket, akár DVD-R, akár DVD+R koronggal próbálkoztunk. Amit elfogad, azt legalább ragyogóan írja - ezt viszont el kell mondanunk róla. A 4x-es, RICOHJPN gyártókóddal készült DVD+R lemezekhez (a Philips 4x-es DVD+R lemezei többnyire ilyenek) nagy meglepetésre felajánlotta a 8x-os írási sebességet is, szóval ki tudtuk próbálni, milyen érzés 9 perc alatt teleírni egy 4.7 GB-os lemezt. Az első, gyári firmware sajnos még nem volt hibátlan, ezért a 8x-osan megírt lemezeken számos olvashatatlan pontot találtunk, de a gyorsan kidobott firmware frissítés (Plextor terméktámogatás újra a csúcson!) megoldotta a problémát: az így megírt lemezek a 8x-os sebesség ellenére nem voltak rosszabbul olvashatók, mint mondjuk a 4x-esen megírt DVD-R korongok! Az íróban tehát vannak tartalékok, a kimondottam 8x-os írásra ajánlott DVD+R lemezekkel várhatóan még jobb minőséget lehet majd elérni. A drive jó minőségben írja a DVD-R lemezeket, a 4x-es korongokhoz szépen felajánlja az 1x-es és 2x-es írási tempót is, szóval a Pioneer 106/A06 mellett ez a másik DVD-író, amit kimondottan DVD-Video írásra tudok (merek) ajánlani. A Plextor PX-708 rugalmasan használható CD-írásra és akár CD/DVD-grabbelésre, rippelésre is. Nem zúg, nem hangos, de kellően fürge: sok DVD-ROM olvasó nem rendelkezik ilyen elérési időkkel. Ha nem tapasztaltuk volna a Sony DVD-R lemezekkel felmutatott furcsa összeférhetetlenséget, kénytelenek lennénk a hibátlan szót használni a végső jellemzés során. Így azonban kicsit savanyú a szánk íze, mert ilyet nem engedhetne meg magának egy olyan fejlesztő, mint a Plextor (ugyanazok a Sony lemezek minden más DVD-íróban tökéletesen írhatók voltak és kipróbáltuk a Sony gyártású Eurodata lemezeket is - ugyanilyen eredménnyel). Így már nehezebb értékelni a terméket, annyi bizonyos. Ellenben a gyors firmware update, ami orvosolta a 8x-os írás problémáját, számunkra annyit jelent, hogy a Plextor foglalkozik az inkompatibilitási gondokkal - reménykedjünk benne, hogy ez pici hiba is javításra kerül a közeljövőben. A viszonylagosan magas ár (nettó 55ezer forint kiskerben) ellenére a szívünkbe zártuk az új Plextor írót, mindenesetre sokkal jobb benyomást tett ránk, mint a PX-504A. Ha az ára egy kicsit lejjebb megy, és megérkeznek a dedikált 8x-os DVD+R lemezek, akkor ár/teljesítményben leszoríthatja a trónról a jelenleg adu-ászként elkönyvelt Pioneer 106/A06-ost. A Plextor PX-708A minden ízében Plextor termék: profi kivitelezésű, kitűnő terméktámogatás áll mögött, királyi gőggel nem hajlandó írni a noname lemezekre (és sajna a Sonyra sem) és persze kicsit drága. Mi szerettük azért. ■ PPÉTER

Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékostársakat Ózdon? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésedre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül (www.gameronline.hu), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó – játékprogramokkal kapcsolatos – kérdésekre az újság Mentőöv rovatában személyesen válaszolunk!

Fontos! Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen NEM emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendes SMS-ekért!!!

LÉGY OTT...



te is az SMS falon!

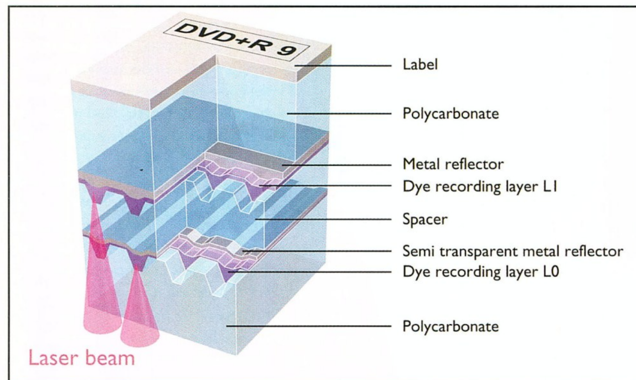
Figyelem! A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket. Az elküldött üzenet 160 karakternél ne legyen hosszabb, mert ez esetben két üzenetnek veszi a rendszer. Az ékezetes karaktereket mellőzétek ha lehet.
Remélhetően sokan igénybe fogjátok venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! gamermagazin@ipma.hu

GRAB ROVAT

RÉTEGZŐDÉS. A hónap nagy híre, hogy a DVD+RW Alliance bejelentette a kétrétegű DVD+R lemezt. Jövőre valószínűleg már a boltokban lesz - legkorábban a CeBIT időpontjára saccolom a tényleges megjelenést, de még inkább az év közepére. A kétrétegű írható DVD lemezzel kapcsolatban az előző CeBIT-en már keringtek pletykák, de érdemi információkat nem sikerült kicsikarnunk a Philips képviselőitől - a magabiztos mosoly azonban arra engedett következtetni, hogy nem ülnek tétlenül a babérjaikon. Akkor azt mondták, hogy idén karácsonyra várhatunk majd egy nagyobb jelentőségű bejelentést, amely alapjaiban rázza majd meg az írható DVD lemezek piacát, gondolom erre gondoltak (bár még nincs karácsony). A kétrétegű DVD+R lemezek fejlesztésekor az volt a cél, hogy a megírt lemez fizikai, optikai jellemzői a lehető legközelebb álljanak a gyárilag préselt kétrétegű lemezekéhez. Bravúros technikai megvalósítást igényel a két hordozóréteg egymás feletti elhelyezése, hiszen az alsó réteget úgy kell tudni "megírni" a jelrögzítést végző lézersugárnak, hogy közben "átvilágítson" a felsőbb rétegen. A lézersugár precíz fókuszálhatóságának köszönhetően ezt viszonylag könnyen sikerült megoldani, azonban nagy munka lehetett megvalósítani, hogy a megírt lemez dekódolhatósága, a rétegek fényvisszaverése a gyári korongokéhoz hasonló legyen. Úgy tűnik sikerült megoldani, bár a sajtóbejelentés inkább úgy fogalmaz, hogy a leolvasás minősége - a jelenlegi asztali lejátszókban és DVD-ROM olvasókban - inkább csak "kielégítőnek nevezhető". Ha figyelembe vesszük, hogy a sajtóanyagok sokszor túloznak, akkor ez nem túl kecsegtető. Nem szeretnék vészmadár lenni, de mivel a jelenlegi, egyrétegű DVD+R és DVD-R lemezekkel is sok kompatibilitási gond akad, ezért kis kétkedéssel fogadom az optimista becsléseket. Körülbelül lapzárta idején érkezett a hír, miszerint a Pioneer is bejelentette a DVD-R szabvány kétrétegű változatának fejlesztését. A jelek szerint egyelőre kissé elmaradtak a "pluszos" csapathoz képest - legalábbis a kétrétegű lemezekkel -, hiszen a DVD+RW Alliance már működő prototípusokkal büszkélkedhet és megszületett a végleges szabványmódosítás is, amely tartalmazza a DVD+R 9 technikai specifikációit. Az mindenesetre 100%, hogy az újabb, kétrétegű lemezek írásához új meghajtókra lesz szükség.

www.dvdrw.com/press/duallayer.htm

www.pioneer.co.jp/press/release125.html



NERO 6.0.0.19. Úgy tűnik, hogy egy szoftvertermék piacra dobása és első hibátlan változatának megjelenése között tetemes időnek kell eltelni. Na jó, nem szapulom a Nero fejlesztőit, mindenesetre ideje volt már egy olyan 6-os Nero változatot kiadni, amelyik nem szenved szokatlan betegségekben. Múlt hónapban is kellett néhány tanácsot adnom, miért nem szabad feltenni az akkori legfrissebb változatot. A Nero 6.0.0.19 - lapzártakor az utolsó hivatalos változatként - kiheverte a balszerencsés indulás viszontagságait és végre egy hibátlan (legalábbis a 6-os változattal bevezetett új hibákat tekintve), jól működő Nero 6-ot ad a felhasználóknak. Működik a túlírás, a program végre helyesen számolja ki az üres CD-R lemez kapacitását, DVD-Video módban szabványos a fájlok rendezése és a fájlrendszer formázása - tehát nyugodt szívvel merem ajánlani mindazoknak, akik eddig nem merték lecserélni jól működő a Nero 5/5.5-öt. A Nero 6-os programcsomagban nem csupán a főprogram kap sorozatos frissítéseket, érdemes letölteni a NeroVision Express és a Nero MediaPlayer csomagot is, hiszen ezekkel együttesen tud olyasmit felmutatni a megújult szoftver, amiért talán már érdemes váltani egy korábbi változatról.

CD-S HÍREK. Az írható CD-k, CD-írók piacán már nem szabad csodára várni. Felrengető újdonságok, hangzatos bejelentések már nem várhatók a CD-R kapcsán. Egyetlen számottevő hír a 32x-es HS (High Speed) CD-RW lemezek bejelentése volt (eddig maxi-

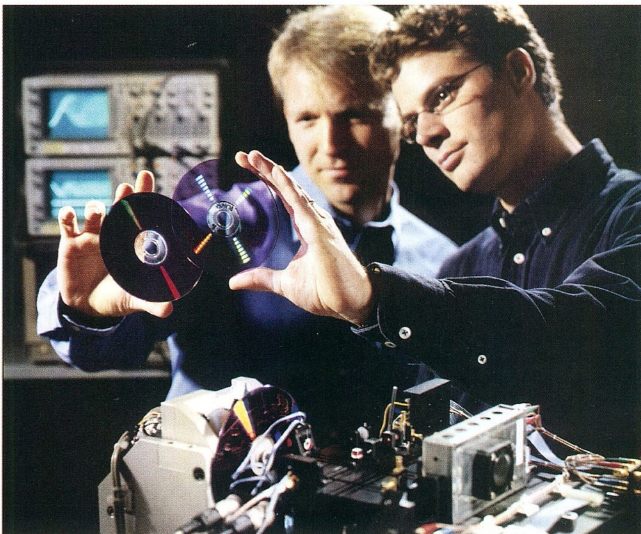
mum 24x-es újraírható lemezek voltak forgalomban, de azok is meglehetősen ritkának számítanak). A CD-R lemezekkel kapcsolatban semmilyen fejlesztésről nem érkezett hír - azt hiszem, ez már így is marad. Sebességben a CD-R írás már nem rejt tartalékokat, a lemezek gyártói inkább a minőségi fejlesztésekre mennek rá - erre viszont szükség van, mert hiába vannak szupergyors CD-íróink, ha a lemezek többsége gyakorlatilag alkalmatlan a 48x-os és 52x-es írási sebességre. Jelenleg senkit nem bíztatok az ilyen tempójú írásra, a mostanában kapható legjobb lemezek is valahol a 32x-es égetési tempó környékén adják a legjobb minőséget, Audio CD írásnál pedig még ennél is lassabbra kell fognunk a szapora írókat. A CD kihalásától azonban még mindig nem kell tartanunk, a rengeteg eladott CD-író és lejátszó hatalmas piaci igényt generál, így nem kell attól félnünk, hogy mostanában vásárolt írónkat nem tudjuk majd mire használni egy év múlva (olvasónak jó lesz, hehe).

CD-RW, HS CD-RW, US CD-RW. Itt az ideje, hogy egyszer és mindenkorra - szándékaim szerint utoljára - tiszta vizet öntsünk a pohárba. Nagyon sokan írnak levelet, hogy az újonnan vett CD-RW lemezt nem tudja letörölni vagy újraírni az otthoni gépben használt - eddig jól működő - CD-író. Az újraírható CD-RW lemezekből - jelenleg - három generáció létezik. Az első generációs CD-RW lemezeket minden újraíróval tudjuk törölni és írni, ezek a lemezek azonban maximum csak 4x-es sebességűek lehetnek. Annak idején volt ebből kizárólag 2x-es is, csak később jelentek meg a 4x-es változatok. Ezek a CD-RW, azaz Compact Disc ReWritable korongok. A következő generációs lemezek az úgynevezett High Speed CD-RW lemezek. Tessék figyelni, a High Speed, másképpen a HS a lényeg. Ezekre a lemezekre általában a 4x-10x, illetve 4x-12x jelölés kerül, de ettől függetlenül nem használhatjuk őket azokban az első generációs újraírókban, amelyek ugye a 2x-es és 4x-es CD-RW (HS nélkül!) lemezeket tudják írni. Tudom, megtévesztő, mert a 4x-10x jelölés azt sugallja, hogy egy korábbi, 4x-es CD-RW íróval is sikeresen próbálkozhatunk, de sajnos nem így van! A HS CD-RW lemezeket csak azokban az írókban használhatjuk (írásra és törlésre, az olvasás más lapra tartozik), amelyek a HS CD-RW (vagy US CD-RW, lásd később) logót viselik az előlapjukon. A HS CD-RW írók némelyike az ilyen lemezeket megírja 4x-es, 6x-os, 8x-os, 10x-es, vagy akár 12x-es sebességgel is. Van olyan író (Pioneer korábbi DVD-írói) amelyek ugyan megírják a HS CD-RW lemezeket, de legfeljebb 4x-esen. Tehát igazából nem az alkalmazható írási sebesség a különbség: a HS CD-RW lemezek fizikai adattárolása más, mint az első generációs, sima CD-RW lemezeké, ezért kell újabb író hozzájuk (és nem a nagy írási sebesség miatt). A HS CD-RW írására képes írók az első generációs RW lemezeket is meg tujják írni, értelemszerűen a lemezen feltüntetett maximális írási sebességgel. Visszafelé tehát szerencsére működik a kompatibilitás. De hogy legyen minek örülni, van még egy szabványunk az újraírható lemezekhez, mégpedig az US, azaz Ultra Speed CD-RW korongoké. Az Ultra Speed CD-RW lemezek nem írhatók meg sem az első generációs, sem a High Speed CD-RW írására hivatott készülékekkel, hanem a legújabb CD-írókra (amelyeken az Ultra Speed CD-RW logó is szerepel) lesz szükségünk. Az US CD-RW írók természetesen visszafelé kompatibilisek a korábbi szabványok lemezeivel és képesek azok megírására (azok eredetileg feltüntetett maximális sebességével). Tehát, ha újraírható CD lemezt megyünk vásárolni, akkor első körben meg kell győződnünk róla, milyen szabványt támogat az írónk, majd ez alapján kell beszereznünk az RW lemezt. Sajnos nem mondhatnánk, hogy bőség zavarával kecsegtetnének minket a szaküzletekben, de azért nem nehéz az írónkba való újraírható lemezt szerezni.

AJÁNLOTT DVD-R LEMEZEK. Minden második levél arról kérdez, milyen jó minőségű DVD-R lemezt tudok ajánlani, főleg gyorsabb (4x-es) íráshoz. Ez ugyan függhet a használt írótól is (a NEC ND-1300 például hajlamos nem írni olyan lemezekre, amelyek más meghajtóban kitűnően használhatók, ugyanígy van szinte minden írónak egy-egy "tiltott" lemeze), de közkívánatra álljon itt az én személyes toplistám. Nagyon jók a Pioneer és Verbatim lemezek, kár, hogy viszonylag drágán lehet beszerezni őket. Ugyanez érvényes a Maxell és TDK korongokra is. A sokat szidott Princo DVD-R lemezekkel nekem nem volt rossz tapasztalatom, bár nem árt figyelni, melyik sorozatról milyen pletykák terjednek a fórumokon. Az új Eurodata lemezek a Sony salzburgi gyárában készülnek, érdemes kipróbálni őket, bár az új Plextor író nem hajlandó írni ezekre (semmilyen Sony lemezt nem tudtam megetetni vele, ez érdekes). A Primedisc lemezek nagyon jók, a DVD-R korongjaik - hasonlóan a CD-R lemezeikhez - Ritek gyártókódot tartalmaznak, de általában sokkal jobbak, mint a noname kategóriájú, egyéb Ritek (kóddal készült) DVD-R lemezek. A névtelen, márkátlan lemezek közül a Ritek és Princo gyártókóddal ellátott lemezeket érdemes kipróbálni. Fontos, hogy mindenképp próbálj ki egy-egy lemezt, mielőtt potyára bevásárolsz belőle. A gyanúsan olcsó, kétes eredetű lemezektől óvakodni kell, az Artisjus hologram megléte sem garancia arra, hogy valóban jó minőségű terméket kapsz! A 4x-es lemezekkel egyes 1x/2x DVD-R írókban gondod lehet, ha nem frissítesz firmware-t és az ilyen íróknál az is előfordulhat, hogy 1x-esen tudsz majd a 4x-es DVD-R korongokra írni. Ennek hátterében az áll, hogy a 4x-es lemezek már egy új szabvány alapján készülnek és nem minden 1x/2x-es DVD-író képes az ilyen médium 2x-es égetésére. A Pioneer DVR-103/A03/104/A04 írókhoz kötelező a firmware frissítés, ellenkező esetben az író tönkremehet a régebbi firmware program hiányossága miatt, ha 4x-es lemezre próbálsz írni vele! A firmware frissítéssel sajnos meg kell barátkozni, ha mostanában DVD-írásra adod a fejed, ugyanis a rendszer még meglehetősen képlékeny és az újabb lemezek, újabb gyártók megjelenése miatt állandó mozgásban van az egész miskulancia. Még valami: DVD-Video célra nem feltétlenül bölcs dolog 4x-es írni (még a márkás, szuper lemezek esetén sem)! Ajánlott olvasmány:
www.pioneeraus.com.au/multimedia/dvd/dvd_index.htm

Legközelebb a DVD+R(W) lemezekkel folytatjuk.

PPÉTER



HARDVER FÓRUM

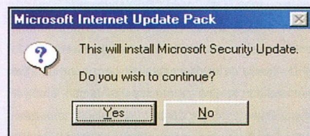
Sziasztok! Nem kimondottan hardver-téma, de a múltkori cikk vírusvadász részének folytatásaképpen – nem utolsó sorban a kapott olvasói visszajelzések miatt – muszáj foglalkoznunk a vírusokkal. Egy elfogadhatóan csendes, majdnem vírusmentes 1-2 év után a vírusírókban ismét fellángolt a harci kedv és az önmegvalósítási vágy. Ennek eredményeképpen lassan naponta érkeznek vagy új, vagy módosított vírusok a postafiókokba e-mail melléklet formájában, a legújabbak pedig maguk keresik meg az Internetre csatlakozó gépeket.

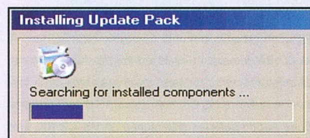
Nem szeretnék a technikai részletekben túlzottan elmerülni, fogadjuk el tényként azt, hogy napjainkban alapvetően kétfajta vírus létezik. Az egyik fajta csak akkor képes megkezdeni áldásos tevékenységét, ha valamilyen formában, mondjuk egy egérkattintással elindítjuk. Ezek tipikusan levélmellékletként érkeznek, .com, .exe, .bat, .scr, .pif kiterjesztéssel rendelkeznek, a nevük nem egyszer csábító, pl. „annakurnyikova_sex.scr". Amennyiben a mellékletet óvatlanságból elindítjuk, a vírus azonnal beépül az automatikusan induló programok közé, különféle helyekre elmenti saját magát, és a levelezőprogram címlistájában található címekre levélmellékletként automatikusan továbbküldi magát. Akik szélessávú Internet-eléréssel rendelkeznek, azok szinte észre sem veszik a vírus tevékenységét, legfeljebb azt látják, hogy az Internet-állapotot jelző monitorocskák fel-felvillannak akkor is, amikor semmiféle internetes tevékenység sem történik. Továbbá várható a címlistában szereplőktől egy-egy nem kimondottan kedves hangú válasz is, melyben közlik, lehetőleg kíméljük meg őket a hasonló küldeményektől. Ilyenkor a tapasztalatlan felhasználó csak a fejét vakarja, hiszen azt sem tudja, merre hány méter, fogalma nincs arról, hogy vírusa van. Ezek a vírusok más kárt nem csinálnak azon kívül, hogy egyes példányaik a gépen található .doc, .xls fájlokat, esetleg ezek részeit küldik tovább a levelezőprogram címlistájában található címekre, mellékelve saját magukat. Én is kaptam már szakdolgozat-részletet, ügyvédi felszólítást, sőt, egyszer még végrendeletet is. Ezek ellen a vírusok ellen viszonylag egyszerű a védekezés. Semmilyen levélmellékletet ne nyissunk meg, hanem a mellékleteket mentsük el egy erre a célra kijelölt mappába, nézzük meg víruskeresővel, és ha valamelyik fertőzöttnek bizonyul, azonnal töröljük.

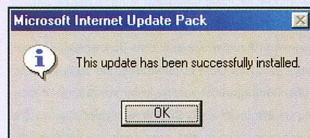
A másik, sokkal alattomosabb vírus hatásmechanizmusának megértéséhez tudnunk kell azt, hogy számítógépünk az Internetre kapcsolódáskor sok kis ablakon keresztül – ezeket portnak nevezzük – kommunikál, ha honlapokat böngészünk, ha fájlokat töltünk le, ha IRC-zünk, ha ICQ-zunk stb. Ezen túlmenően minden gépnek van egy egyedi IP – Internet Protocol – címe, mellyel azonosítható. Vannak statikus, és vannak dinamikus IP-cím kiosztások, az ADSL például dinamikus, azaz a gép minden ADSL-re történő kapcsolódáskor más-más IP-címet kap, és van statikus, azaz állandó IP-cím, ezt általában a kábelnetes szolgáltatók adják. Tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy az IP-cím statikus, vagy dinamikus, ez a féreg megtámad minden védtelen gépet. Egy gazdagépről kikukucskálva szemügyre vesz egy IP-cím tartományt, a tartományban működő számítógépet keres. Ha talál ilyet, akkor megnézi, hogy egy bizonyos kis ablakocska – azaz port – nyitva van-e. Ha igen, akkor huss, már bele is röppen a védtelen számítógépbe, ott kényelembe helyezi magát, és az említett kukucskálós módszerrel szépen terjeszti magát tovább. Tulajdonképpen azon kívül, hogy az Internetforgalmat lefogja, hibaüzenetekkel boszszant, más kárt nem csinál. De... és most jön a de. Ha jól belegondolunk, akkor ezzel a módszerrel sok százezer, esetleg millió számítógépbe bejutva, ezek egyesített számítási képességét, Internet-sávszélességét kihasználva a vírus gazdája óriási hatalomhoz juthat. Ne féljünk kimondani: ez már nem a klasszikus, hitelkártyaszámokat, személyes adatokat kutató vírusocska. Ez már a digitális bűnözés egyik korai előfutára. Sok ezer géppel meg lehet bénítani komoly rendszereket, sok tízezer géppel le lehet állítani atomerőmű-hűtőrendszereket, sötétségbe borítani kontinensnyi országokat. Nevezzetek paranoiásnak, nevezzetek őrültnek, de az elmúlt két év általunk ismert terrorista, vagy terrorista-gyanús eseményei nem cáfolják az elméletemet, és – szerintem – nem ismerünk mindent... Nem ragozom tovább, ez az eszmefuttatás messze vezetne. Nézzük meg inkább, mit tehetünk a behatolás ellen. Szoftveres, vagy hardveres tűzfal. Ez mindennek a kulcsa. Minden ablakot – portot – zárva kell tartani, és csak az arra illetékes, általunk engedélyezett program kommunikációját engedélyezni. A broadband routerek erre a célra kiválóan megfelelnek. Éppen biztonsági okokból sokan használnak Linuxot futtató, kis teljesítményű számítógépet hasonló célokra, de egy router beszerzése mindenképpen hasznosabb. Amennyiben úgy érezzük, hogy vírusunk van, esetleg a víruskereső is jelzi, de irtani nem tudja, soha ne essünk pánikba. Azonnal kapcsoljuk le a gépet az Internetről – húzzuk ki a kábelt. Indítsuk a gépet újra csökkentett üzemmódban, és futtassuk a rendkívül hasznos msconfig.exe programot. Nézzük meg az automatikusan induló programok listáját, egy kis gyakorlattal felfedezhetjük az automatikusan induló vírust. Szedjük ki a pipát az indítási négyzetből, okézzuk le az akciót, és indítsuk a gépet újra, ismét csökkentett módban. Jöjjön megint az msconfig.exe, ezúttal azt is nézzük meg, hogy az immár el nem indult vírus melyik könyvtárban van, onnan töröljük ki kíméletlenül. Ezután futtassuk le – még mindig csökkentett módban – a víruskeresőt a biztonság kedvéért.

A teljesség igénye nélkül nézzük meg az utóbbi időszak leggyakrabban felbukkant vírusait. Ezek kizárólag a Windows 2000, Windows XP, valamint a Windows Server 2003 operációs rendszert futtató gépeket támadják kihasználva az operációs rendszerek használata során napvilágra került biztonsági réseket.

I-WORM.SWEN. Rendkívül veszélyes. Terjed e-mail mellékletként, a Kazaa file-letöltő hálózaton, IRC csatornákon. Elindítása után azonnal blokkolja a legtöbb antivírus-programot és a szoftveres tűzfalat. A kis ravasz a legelső indításakor szimulálja egy Microsoft Security Update letöltését.

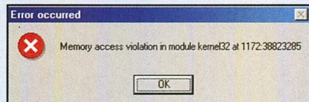






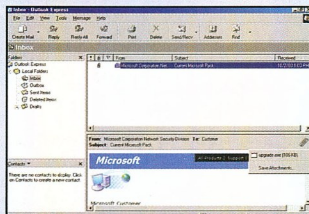
Beírja magát az automatikusan induló programok közé, e-mail címeket keres a DBX, MDX, EML, WAB kiterjesztésű fájlokban, a talált címekre a Microsoft nevében egy biztonsági javítás elindítását javasló e-mailt küld, melynek melléklete a vírus maga. Tudnunk kell, hogy a Microsoft soha nem küld a felhasználóknak biztonsági javításokat. Ha víruskereső prog-

ramot akarunk indítani, vagy a tűzfalat indítanánk el, az alábbi hamis hibaüzenetet adja:

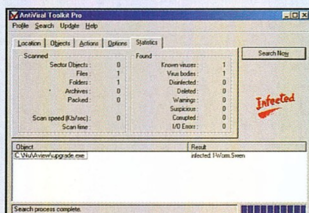


A Swen által víruskereső futtatásakor generált hibaüzenet.

Éppen a cikk írásakor érkezett egy Swen-küldemény a munkahelyi gépemre.



A Swen vírus által küldött hamis Microsoft Security Update.



A mellékletet elmentve, és AVP-vel megvizsgálva meg is van a Swen.

WORM.WIN32.WELCHIA. Alattomos féreg, nyitott porton keresztül jut be a gépbe. Bemásolja magát a Windows\system32\wins könyvtárba dllhost.exe néven, majd a Windows\system32\dllcache könyvtárból szintén a wins könyvtárba másolja a tftpd.exe nevű fájlt, átnevezi svchost.exe-nek, és létrehoz egy Internetmegosztást. Ha a gépen megtalálja a Lovesan nevű vírus által telepített maxblast.exe nevű fájlt, akkor azonnal törli, majd átnézi a gépet, és ha nem történt meg, akkor elindítja a Lovesan vírus ellen kiadott Microsoft Security Update letöltését. Ha ez megtörtént, a gépet újraindítja, újraindulás után aktivizálja magát, és a bevezetőben említettek szerint küldi magát tovább a nyitott, védtelen 135-ös vagy 80-as porttal rendelkező gépekre. A vírus 2004. Január 1.-én 0 órakor törli magát. Miután ez a vírus nem írja be magát az automatikus indítású programok közé, kukkantsunk be abba a bizonyos wins könyvtárba. Ha ott megtaláljuk az említett két fájlt, akkor bingó, sikerült beszívnunk a Welchiát – nekem is sikerült, kikapcsoltam a router tűzfalát... Indítás csökkentett módban, wins könyvtár tartalmának törlése, és megszabadultunk a kicsikétől.

A „klasszikus", már ismertetett, 135-ös porton támadó vírus, megjelenési formája az msblast.exe. A fertőzés ismertetőjele a Remote Procedure Call – Távoli Asztalelérés – hibára történő hivatkozással a számítógép újraindítása. Kiirtás: csökkentett mód, msconfig, pipa ki az msblast.exe elől, majd az msblast.exe törlése.

WORM.WIN32.LADEX. Ez egy játékos vírus. Ilyen is van. Mellékletként érkezik, bemásolja magát a Windows\Help\Dosapp.hlp néven, a Windows\Inf\Cdrom.sys néven, a Windows\Fonts\Dosoem.fon néven. Létrehozza a Windows\Smss.exe, Crss.exe és a Windows\System32\Lady.exe nevű fájlokat, az smss.exe és a crss.exe fájlokat regisztrálja az automatikusan induló programok közé. A következő újraindításkor a biztonság kedvéért még bemásolja saját magát a Windows\System32\lmhsvc.exe néven. Körülnéz a hálózaton, és adminisztrátorként továbbmásolja magát. Érdekessége, hogy ha a regedit programot indítjuk, akkor láthatatlanná válik, a regedit bezárása után pedig ismét aktív lesz. Egyéb kárt azon kívül nem okoz, minthogy elindítja a Lady.exe nevű, általa telepített játékot, melyben röpködő legyeket kell öldösnünk. Irtás: csökkentett mód, msconfig, smss.exe és crss.exe elől pipa ki, majd az összes felsorolt fájl törlése.

I-WORM.SOBIG.F. Az egyik legklasszikusabb e-mail melléklet-vírus. A mellékletet elindítva bemásolja magát a Windows könyvtárba winppr32.exe néven, valamint regisztrálja magát az automatikusan induló programok között is. Ezután e-mail címlistákat keres, és továbbküldi magát a rendszeren található levelezőprogram segítségével. A megtalált címeket a Windows könyvtárba elmenti magának, winstt32.dat néven. Hálózaton is terjed. A vírus 60 percenként megvizsgálja a pontos időt, majd megnézi, van-e fejlettebb változata. Ha van, akkor letölti. Képes különféle trójai programok letöltésére és indítására is. Irtása: csökkentett mód, msconfig, winppr32.exe elől pipa ki, majd a winppr32.exe, winstt32.dat törlése.

I-WORM.FIREBURN. Ez is egy aranyos darab. E-mail mellékletként terjed, valamint nagyszerűen fertőzi az IRC csatornákat is. Rundll32.vbs néven regisztrálja magát az automatikusan induló programok közé, majd munkához lát. A levelezőrendszerből kiszedett címekre különféle csábító című mellékletként továbbküldi saját magát, a fertőzött gépen a regisztrált felhasználó nevét FireburN-re változtatja meg, június 20.-án letiltja a billentyűzetet és a egeret, majd közli a boldog felhasználóval, hogy a gép fertőzött a FireburN vírussal. Az IRC csatornákon a MIRC könyvtárba másolt script.ini fájlon keresztül fertőz. Irtás: mint fentebb, csökkentett mód, msconfig, rundll32.vbs elől pipa ki, rundll32.vbs törlése.

Vírus – sajnos – van még bőven. Ezeket a példákat azért ismertettem, hogy legyen valamelyes rálátásunk a vírusok terjedésére, működési mechanizmusára. Semmi pánik, csak ésszel, ha baj van. Megjegyzem, egy-két hazai szolgáltató – én a Freestartról, és az Axeleróról tudok – bevezette az e-mail mellékletek szűrését. Ez azt jelenti, hogy a levelezőszervereken keresztülfutó levélmellékleteket szűrik, a vírusosakat nem engedik tovább, hanem a címzett a melléklet helyett egy szövegfájlt kap, melyből megtudja, hogy címére vírusos melléklet érkezett, a mellékletet a szolgáltató eltávolította. A tapasztaltabb felhasználóktól elnézést kérek a szájbarágós magyarázatokért, de nem mindenki született vírusvadász.

Evezzünk más vizekre. Nagyon sok tapasztalatot összegyűjtöttem az általam legjobb vételnek tartott Abit IS7-ről, ezeket megosztom veletek. Általános panasz az első változatokban fellelhető, zöld színű, műanyagházas chipsethűtő ventilátorának zajosodása. Két választásunk van. Vagy leszedjük a chipsethűtőt, és megolajozzuk a ventilátort, vagy kiszereljük az alaplapot, és garanciában visszaviszszük, a későbbi változatokon már áttervezett hűtés található. Attól függően kell döntenünk, hogy a garanciaviselő meddig kotlik a garanciában átvett holmin, illetve, hogy mennyire van szükségünk a gépre. Ha a garanciális ügyintézés gyors, akkor mindenképpen a második megoldást javaslom, ha hetekig elhúzódik, akkor lehet próbálkozni a vásárlás helyén az általánosan elismert hiba bejelentésével, és alkudozni egy olyan megoldáson, hogy hozatnak egy új alaplapot, és a régit csak a csere előre megbeszélt időpontjára kelljen bevinni. Én mindenképpen a cserét javaslom. Nagyon sok konfiguráció készült el ezzel az alaplappal, többségük a dobozos, 2.4-es tuningbarát procival. Tapasztalataim szerint 1,6 V-ig , 3,2 GHz környékéig elegendő a Spire EasyStream III cooler, efölött azonban már kevés. Minden ellenkező híresztelés ellenére ebben az alaplapban kifogástalanul megy valamennyi Northwood magos processzor, legyen az 400, vagy 533 MHz órajelű. Ugyancsak kifogástalanul megy az összes Celeron is 2.0 GHz-től felfelé. Úgy vettem észre, hogy az alaplap nagyon szereti, ha az összes memóriabankja tele van. Sokkal stabilabb, jobban tuningolható, ha 2 db 512-es modul helyett 4 db egyforma 256-ost használunk. Egyes típusú Samsung 400-as DDR memóriák egy kis feszültségemeléssel szívesen elballagnak 210-220 MHz környékén, ami a tuningmemóriák csillagászati árát figyelembe véve nem rossz. Ha a memóriát 5:4, vagy 3:2 leosztással használjuk, az időzítések mindenképpen maradjanak by SPD-n, ha 1:1-en, azaz 200-on, vagy e fölött, akkor mindenképpen a leglassabb időzítésekkel kezdjünk neki a tuningnak. ■ OLD MAN

SMS-FAL

I_XX/ I_XX/ /_XX/ ----- I/ I/ I---I / I> I_XX/ I I ----- AND GAMER SEan

XIXIMIXI? IXIMIX!

BRAZIL BIRKA LEGELT A NYÁJON, MEGEVETT MÁR MINDENT A NYÁRON. DE ÖSZ VAN VÉGRE! A VERSEMNEK MEG VÉGE! SEAN

Mekk. Ja nem. Beeee. Annyira telezabáltam magam, hogy teljesen össze meg visszazavarodtam.

VÉGIGJÁTSZOTTAM A FREECELLT! ÜGYES VAGYOK?

Várjuk a Gaming Guide-ot!

GRATULALOK GAMER TEAM NAGYON KUL VOLT AZ OKTOBERI SZAM CSAK IGY TOVABB!!!!

A meteorológiai előrejelzés szerint a novemberi és decemberi még kúlabb lesz... :)

KINYITOM AZ ÚJSÁGOT ÉS MIT LÁTOK?KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:IG2!WÁÁÁ!ÉJ DRÍM KÁM CSRÚ!TI VAGYTOK A LEGJOBBAK!CSAK ÍGY TOVÁBB GAMER!SVINDLER

Nem elfelejteni, hogy a következő számon lesz a további 2 CD és akkor válik teljessé a játék!!!

HONNAN LEHET LETÖLTENI A HIVATALOS, 350 OLDALAS MORROWIND GAMING GUIDE-OT? ELŐRE IS KÖSZ! KIRALY AZ UJSAG.

www.mocsy.agy.inside.hu (404 page not found...)

MEG TUDJATOK MONDANI NEKEM HOGY LESZ E FOLYTATASA A ALIENS VS PREDATORNAK-HA IGEN MIKORRA JELENIK MEG?PC - RE MEGJELENIK E?ÜDV DERBOY

A Fox egyetlen Aliens vs Predator folytatást készített, nevezetesen az Extincion-t. Ez egy taktikai stratégia játék, jelenleg csak Xboxra és Playstation 2-re. A PC-s átiratról nem tudunk, konzolon nem lett akkora durranás, mint ahogy azt várták.

CSA MINDENKI! ISMERITEK A HO-NAP-TART? A MAI DATUM: NINCS HO-VASARNAP-FALINAPTAR. GOD FIGHTER

A RALLY TROPHY MELLE MER NEM MELLEKELTETEK KORMANYT!BP

Az IG2 mellé meg űrhajó kéne, mi? Egy Törd-öt tudnék felajánlani helyette...

CSŐSZOMBRÉRO BRAZIL! AZT MONDTA EGY HAVEROM, HOGY BERAKTAD AZ EGYIK ÍMÉLJÉT A LEVROVBA! EZ OLYAN... OLYAN HIHETETLEN, HISZENT TE SZINTE SENKIT SE RAX BELE A LEVROVBA, ÉS SOHA SEM VÁLASZOLSZ! DE MOST MÁR ÉN IS LÁTOM! EBBŐL NEMZETI ÜNNEP LESZ :-)!!!!!!!!!!!!!!

Jippííí!

HELLO G! A KOV. SZAMBAN FOLTENNEK A CD MELLEKLETRE A WORMS-3 DEMOJAT? JO LENNE! KIRALY A LAP! FOREVER BRAZIL! ZSOLT

Kívánságod parancs, a következő hónapban mit szeretnél.

HELLO SZERETNEM MEGKERDEZNI HOGY A ZOO TYCOON COMPLETE MEGY WINDOWS XP-EN. SZABO ADAM

Megy. Az lenne a nagyon súlyos, ha egy új Microsoft szoftver nem menne a saját oprendszerükön.

MEHET A DVD MELLEKLET!

Ször jessz ször!

ELJEN A LYUKASORA!

Éljen a lyuk!

?? ??????? ? ?????????!

!! !!!!!!! ! !!!!!!!!!?

CSA.FRANKO AZ UJSAG. AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI,HOGY AZ ASUS MX440 TV OUT 64-T VAGY AZ ATI RADEON 9200(64MB TV OUT)-AT VALASSZAM?MELYIK A JOBB?KÖSZI SZÉPEN:KELE

Radeon. Szebb kép, jobb teljesítmény, DX9.

RONDA DAGADT SORHASU VAGY BRAZIL, DE AZERT A LEVROV MEG JO.PREATORIAN

Csak a pontosság kedvéért: szép dagadt sörhasú vagyok.

LEHET EGY SZAMROL TÖBB SMS-T KÜLDENI IDE EGY HONAPBAN UGY, HOGY BE IS "ÉPITITEK" AZ SMS FALBA? MER HA JA AKKO SIRALY! JO AZ UJSAG, MEG A SZÖVEG!

A CD-n mindenképpen rajta lesz, az újságban csak akkor ha valamiért érdemes berakni.

HELL.MIKOR JELENIK MEG A DOOM3?TI VAGYTOK A NYEROK. KILLER.

Official id info: akkor jelenik meg, amikor kész lesz.

A HAEGEMONIÁNAK MILYEN FOGADTATÁSA VOLT KÜLFÖLDÖN (FŐLEG AMERIKÁBAN)? SVINDLER

Amerikában még a nevét sem tudták kimondani, ezért ott Hegemonia lett. No comment :)

A PENTIUM 4 JO SZAMITOGEP?

Jó. Kiveszia vízbül a zoxigént is.

SZIASZTOK. JÓL KITOLTOK VELEM. MINDEN HÓNAPBAN OLYAN TELJES JÁTÉKOKAT ADTOK, HOGY KÉNYTELEN VAGYOK MEGVENNI A GAMERT. ENNYIÉRT 10 KORSÓ SÖRT IS MEGIHATNÉK!

Ez rémes. Mielőtt kiszáradnál fizetek neked egy sört. Sarki kocsmában találkozunk!

HALI!MIERT NEM INDUL WINDOWS XP PROFESSIONALON A TOMB RAIDER 5?MIT TEGYEK?PLEASE HELP:)

Játssz mással.

HA HA RAJZ ORAN VAGYOK ÉS NINCS TANAR! GAMERT OLVASOK HA HA! CUCLI

Haha, tökjó, haha.

ÁÁÁÁÁ! MEG TÁMADOTT EGY MUTÁNS JETI! SEGÍTSÉÉÉÉG!!!

SATYIIII! Hagyd békén ezt a szegényt...

HEY,I"M SELLING THESE FINE LEATHER JACKETS.

Gimmivan!

HI ITT FEKSZEM AZ AGYBAN AZ UJHAVEROMMAL AZ INFLUENZAVAL ES A GAMER REGEBBI SZAMAIT OLVASSUK REMEK ORVOSSAG,SZANCSO

Azért van olyan dolog, ami a Gamernél is jobb az ágyban. :)

HI! IRTAM EGY TESZTET LILYNEK, ME SZERETNEK CIKKIRO LENNI! MA ELKULDTEM, MIKO VALASZOLTOK?

Most? ;)

ROVID HELYZETJELENTES:ITT FEXEK A KOLIBAN. EJFEL MULT 10 PERCCEL,ES NEM TOK ALUDNI A DRAGA SZOBATARSAIM MIATT.EZ NEM YO. NAGYON NEM.

Oka? :)))

JELENJEN MAR MEG A GAMER MAR NEM BIROM TOVABB. AAARGH. AAA!

Tádááám! Ééééééés ííííííííime

HI! ELO FIZETTEM 1EVRE A LAPRA ES AZT IRTAK VISSZA UGY 2HETE, HOGY MAJD KÜLDIK A CSEKKET, DE SEMMISEM JOTT. BÁNHALMI BÁLINT

Nyugalom, menni fog.

SEGITSEN VALAKI! EGY TOROTT TENGELYU ZSIGULIT TOLOK CSOMOR ES KEREPES HATARABAN.NAGY A HOMOK ES MELEG IS VAN.NINCS ITOKAM SE! TORI

Hagyd ott. Tízezer év múlva egy régész biztos nagyon fog neki örülni.

LILY!TUDNAL MONDANI VALAMI EXTRAT A BLACK

Uhmmm... azóta is várom a folytatást...

HI HOGY LEHET BEKERÜLNI HOZZÁTOK DOLGOZNI?A GAMER TEAM LEGYEN VELÜNK MINDÖRÖKRE ÁMEN!SZÁNCSÓ

Na végre valaki aki dolgozni akar idejönni! :)

"GUNS DON"T KILL MUTANTS, I KILL MUTANTS!" - DUKE NUKEM

I kill Duke - Mutant Gun.

NAGYON ROSSZ A STREET LEGAL? LEHET VELE JATSZANI?

Persze, hogy lehet. Mindennel lehet.

A NWN NEM ISMERI FEL A RENDSZERT MIOTA UJ VIDEOKARTYAM VAN: RADEON 9100-AS MIT TEGYEK?! MARTIN

Próbálkozz a megfelelő driver telepítésével, állítólag csodákat tesz.

JOK A HALF-LIFE 2 VIDEOK. MEG TÖBBEEEEEET! MAJOM

HEL KERDESEM:REGI GÉPERE A95 HELYET 98 SZERETNÉK DE A TELP KIÍRJA HOGY EZ A VERZIO NEM TUDJA ÁTIRNI A RÉGI OP.REND FRISITENI KÉNE A 98AT W3640306 SÜRGÖSLENE

Upgrade verziót kellene vásárolni belőle.

SZEVA! MAR A MULTKOR IS IRTAM, DE NEM KAPTAM VALASZT. HOL BIRNAM MEGVENNI A HITMAN SOUNDTRACK CD-T?

Nálunk sajnos nem kapható, próbálkozz internetes megrendeléssel.

HI MKI! MEG TUDJA VKI MONDANI, HOGY MIKOR JÖN KI AZ: UFO: AFTERMATH? VALASZT A NIGHTELF66@FREEMAIL.HU CIMRE VAROK.

Mire ezt olvasod, megjelent.

A GF4-ES VGA KARTYA MIATT NEM INDUL EL A WIN98SE TELEPITO (ELSOTETUL A KEPERNYO). REGEBBI KARIVAL SIMAN MEGY MINDEN.MI A MEGOLDAS?PLS HELP! IMI

A legújabb WHQL minősítésű Detonator telepítése...

Hózentróger, sperhakni, májátültetés, interpoláció, kognitív disszonancia. Ezekben itt az a közös, hogy az előzetes elképzeléseim alapján egyik sem fog a levrovban szerepelni a mai előadás alatt, de mert természetesen itt nincs előre elkészített merev forgatókönyv, így nem zárnám ki teljesen egyiket sem, de vélhetőleg mégiscsak kibírjuk valahogy nélkülük. Amúgy persze, köszönöm kérdéseteket, jól vagyok, éppen akartam is mondani, hogy de örülök nektek, meg minden, meg persze pusszantás mindenkinek, ahogy szokott az itt lenni az elején.

Azért persze, ha már így rákérdeztetek, tulajdonképp mégsem érzem magam teljesen jól, kicsit rosszkedvű és kedvetlen vagyok. Megmondom, miért. Kaptam, kapok időnként néhány olyan levelet, ami alapján úgy érzem, kicsit fölösleges azt csinálni, amit csinálok, illetve a stáb csinál itt. E levelek alapján azt a következtetést szűröm le, hogy a társadalom nagy agymosógépe olyan remekül működik, hogy az én értékrendszeremben az átlagostól némileg értelmesebbnek számító számítógépet használók agyát is remekül foltmentesíti, és ugyancsak remekül eltünteti a marketingesek által feleslegesnek ítélt barázdákat és gyűrődéseket az agy felületéről. Azok ugyanis segítenek gondolkodni. Ilyetén módon nem illenek bele az olyanforma elképzeléseikbe, melyekben elmondják, hogy a nép mit akar, a nép mit is szeretne igazán, és aztán a nép azt tényleg akarja, és szeretni is fogja, sőt, a nép úgy fogja érezni, hogy alapvetően mindig az akarta és szerette volna, amit most aztán végre megkapott. És mindenki boldogan menetel boldog kis birkaként a csengettyűt hordozó vezérürü után, és éljen a jóléti fogyasztói társadalom, kreativitásnak, gondolkozásnak helye nincs, aki meg nem így csinál, és nem eléggé trendi, azon keresztül kell gyalogolni, mert legalábbis farkas az, báránybőrben, semmi más nem is lehet, nyilván. Na, szóval egyre többször érzem én ezt, egyre erősebben, és nem tetszik. Nem csak a számítógépekkel kapcsolatban nem tetszik, sehol másutt sem tetszik, de ez azért mégiscsak az én szűkebb értelemben vett világom, így itt jobban megérzem az ilyet. Próbálom azt hinni, hogy ti, a mi olvasóink némileg mások vagytok. Próbálok benne hinni, hogy érdemes nektek olyan újságot csinálni, amelyben a játékleírások nem tartalmaznak orbitális baromságokat - mert akik írják, játszanak velük valóban, és nem innen-onnan összeszedett információkból írják a cikket, éjszakákat görcsölnek a legtöbbször jelentősen bugos programokkal, és próbálják kiismerni a stuffot. Próbálok benne hinni, hogy értékelitek, hogy a hardverhírek között nem csak arról és úgy írunk, ahogy azt más szeretné, értékelitek, hogy igyekszünk olyan cikkeket átadni hónapról-hónapra, amelyek többek, mint az átlagos középiskolás fogalmazványok, és abban is próbálok hinni, hogy néha elgondolkoztok egy-egy mondat kapcsán, hogy lehet, hogy az a hülye cikkíró nem csak arra gondolt, amit leírt, hanem más is van mögötte, amin érdemes tűnődni csöppet. Szóval ilyenek. Komolyan érdekelne a véleményetek akár csak a számítógépes ingoványról is, és bár tudom, hogy sokan gondolják úgy, hogy a levrovnak olyannak kellene lenni, amelynek olvasása közben észrevétlenül behugyozik az ember a röhögéstől, én ezt sosem ilyennek szánom, mert itt helye van mindennek, az ökörségnek meg a komolyabb gondolatoknak is, feltéve, hogy ez utóbbi még nem teljesen ismeretlen fogalom.

Most viszont térjünk vissza levrovunk eddigi jól megszokott menetéhez, következzen néhány levél, amelyet a kedves, a jó és a szeretetreméltó levrovszerkesztő (gyk. ez én vagyok) éppen érdemesnek talált arra, hogy megtöltsön velük két oldalt. Sótájm.

ÉLETÜNK BIZTOS PONTJA: A GUMICUKOR. Hello Braz! Hogy vagytok, én nagyon jól, köszönöm kérdésedet:-). Mindenki szerint a gumimaci a legfinomabb, pedig szerintem a béka a legízletesebb gumicukor. Neked melyik a kedvenced? Sörben gazdag napot kívánok. ■ KoriK

Szerintem meg nem az, de maradjunk annyiban, hogy ahány ember, annyiféle ízlés. Állítólag van olyan emberi egyed is, aki nem szereti a gumicukrot. Megdöbbentő. Mindegy, egy a lényeg, hogy egyél olyat, amelyik neked tetszik, mindegy, ki mit mond. És akkor most ezzel a levéllel le is van tudva a kötelező sör-gumicukor kombó, így nem okozok nagy csalódást a tömegeknek, akik szerint e nélkül a levrov puszta betűhalmaz, és semmi több. Egészségetekre!

HL2 HOPPÁ. Csa Braz! Hat igen, jol latod, mar megint nem tok ekezettel irni, aki annyira kivancsi, hogy mit irok, az kerem, kezdejen minden sort alaposan dekodolni. Nem semmi, mit nyomtak a Half Life 2-vel, jol kib*ak (gondolom, ez senkinek nem okozott gondot a kiolvasással:)) szegeny fejlesztokkel. Elloptak a forraskodjat, hat nem semmi. Ilyeneket nyomnak manapsag?? Na, nem irok sokat, mert meg helyhiany miatt nem raksz be. RAKJ BE!! ■ Lord Excalibur

Nem csak ilyeneket, hanem még ilyenebbeket is, csak nem tudunk mindenről. Azért ez az eset néhány érdekes kérdést felvet bennem, sőt nem csak bennem, hisz bővebb értekezést olvashattok Lukács Z-től is ebben a számban, meg a net is tele van mindenfélével. Szerintem kell még egy kis idő, amíg az igazság nagy részét megtudjuk, ha egyáltalán valamikor megtudjuk. Az eset mindenesetre rettenetesen kellemetlen a kiadónak és a fejlesztőnek egyaránt, a játékosok tömegéről, akik már a beharangozott szeptember 30-i időpontot várták, nem is beszélve. Azért én itt erős félrebeszéléseket érzek azzal kapcsolatban, hogy kinek mit és mennyire, meg minek kell átírni a forrásban, ennek nagy része véleményem szerint porhintés még akkor is, ha van benne valamennyi igazság. Ha és amennyiben valóban az a verzió került napvilágra, amely a legutolsó állapotot tükrözte a fejlesztőknél lévő anyagról, akkor a helyzetet kétségkívül siralmasnak nevezném, hiszen több mérvadó vélemény szerint is erősen alfás és bugos verzióról van szó, amelynek a gyártása nemcsak, hogy nem szeptemberben, de év végén sem kezdődhetett volna el. Szerintem a kiadó és a fejlesztő részéről sokkal tisztességesebb hozzáállás az, amikor azt mondják, hogy késze lesz, amikor készen lesz, nem adunk ki mindenféle bugos izét, amit a megjelenés másnapján már patch-elni kell. Ha ilyen nézőpontból tekintem az esetet, akkor a HL2-nek ez az incidens még jót is tett, talán amikor kiadják, a vásárló már egy rendesen működő verziót fog kapni, ettől függetlenül az ilyen és hasonló, vagy egyáltalán bármilyen hacker/cracker tevékenységet nem tudom szeretni. Olyan jó lenne végre, ha a programok nagy többsége ilyen rosszindulatú beavatkozás nélkül is rendesen elkészítve és letesztelve érkezne meg... Azt hiszem, erről az esetről még fogunk beszélni egy ideig.

RAJONGÁS. Kedves, drága, aranyos, édes, egyetlen Brazil! **(Aha, tényleg magamra ismerek. Braz)** 1. Én 1 lány vagyok, tehát a lányok is írnak (és olvassák a GAMERT) 2. Ugye beraksz a levrovba? (Légyszi, légyszi, légyszi!!! Ha nem, elterjesztem, hogy nem szereted a sört!) 3. Mondd meg a törd.-nek és a korr.-nak, hogy ne töröljön ki helyhiány miatt egy jelzőt se becses neved elől. ***(Rendben, nem töröltem. Helyhiányra, vagy a valóságtól teljesen elrugaszkodott véleményekre hivatkozva amúgy sem törölhetnék – a korr.)*** 4. Normális, hogy az újságolvasást a levrovval kezdem? (Szerintem ez már egy kicsit beteges.) Üdv! ■ Andi

Dehogy, nem beteges, nyugalom. Egyszerűen csak a levrov annyira jó és magával ragadó, annyira kitűnik belőle szellemi frissességem, nagyságom, kedvességem és még talán szépségem is, hogy nem tudsz mit tenni, rabjává válsz... (Kedves Korr. és Törd, meg mindenki, aki nyomdába kerülés előtt olvassa: most akár ide is írhatjátok sekélyes és gyatra hozzászólásaitokat, nem bánom, úgysem változtat semmit a tényen: én vagyok a király, de legjobb, ha meg sem próbálkoztok vele...)

HELYREIGAZÍTÁS. Hy! Láttam a stábfotókat, és annak ellenére, hogy eszméletlen randák vagytok, még mindig ti vagytok a legjobbak! Éljen sokáig a Törd! Kaviár

Tévedés: nagyon szépek, eszméletlen szépek és még annál is szebbek vagyunk. Szerintem te még sosem láttál ilyen szépet, és egyszerűen csak sokkot kaptál! :)

GAMEREDIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK. Áve S&GK (SörÉsGumicukorKirály)! Már rég gondolkoztam, hogy. És most felejtettem el. Na, tehát Szóval akkor... Értesültem róla, hogy X-hó Y-dikán a Lurdy Házat rohamoztátok meg, és átvettétek az irányítást, mint Arthas... nem, az nem sikerült. Mint Half Life 2 az első helyet! Na. Arról szeretnélek titeket megkérdezni, hogy terveztek-e egyéb Pesti, esetleg nem Pesti (csak a többiek kedvéért, ha esetleg beteszel) - de a Pestist ***(Hmmm, a bubóváltozatra gondolsz? – a korr.)*** se felejtsük el - kirándulást? A legfiatalabb olvasóid között vagyok, barátaimat átneveltem Istenről Gamerre, és már egészen kis koromban (5 éves) is érdekelt az akkor még PC Guru néven futó nemtommi. Már 11 éves vagyok, és nem szeretnék autogram nélkül meghalni. Csak hogy betegyél: Utálom a korr-t és a törd-öt. Csak Lazát és Barnát szeretem! ■ L1P1

Maradjunk annyiban, hogy nem szereted őket. *(Utána meg de – a korr.)* A további esetleges hasonló jellegű Gamer-megmozdulásról vagy egyáltalán olyan eseményről, ahol a Gamer valamelyik szabadlábon lévő tagjával találkozhattok, most nem tudok érdemileg nyilatkozni. A tervek között sok minden szerepel, konkrétum azonban nincs. Egy azonban biztos, ha lesz valami olyan, amire érdemes felhívni a figyelmeteket, akkor nem fogjuk elsumákolni a dolgot, szólunk előre, mikor és melyik kocsmában tartjuk aktuális számítógépes játékokkal foglalkozó konferenciánkat. És mert jó kocsma nem csak Pesten van, ezért elvileg bárhol előfordulhatunk.

LÁNYMAFFIA. Hi Braz! VÉGE A VILÁGNAK!! A húgom - aki 12 éves- nem enged játszani a géppel, mert JÁTSZIK a Mafiával. És ezt nekem tűrnöm

kell, ugyanis Ő a kisebb (mondják a szüleim). Tegnap is azt mondta, hogy játszik egy kicsit vele, aztán mi lett? Játszott vele 3 órát! Íme egy példa, hogy lányok is gépeznek (kellett ennyire hiányolnunk őket). És ez azt is bizonyítja, hogy a Mafia milyen jó játék. Please, HELP! ■ Abeddon (Nagy Zsolt)

A legjobb tanács, amit adhatok: kezdj el gyűjteni egy másik számítógépre. A tapasztalat azt mutatja, hogy amelyik lány leül a számítógép elé, és nem áll fel pár perc múlva, hogy micsoda hülyeség ez az izé, az rászokik. A húgod még csak játszik, de aztán hamarosan (csak figyeld meg!!!) internetezni fog, rászabadul a chatre és egyéb helyekre, és akkor vége, te már nem nagyon fogsz a géphez kerülni. Szóval gyűjtsél csak. Az egész világra jellemző, hogy a számítógép-felhasználók egyre nagyobb százaléka kerül ki a hölgyek közül, már itt sem vagyunk biztonságban. Bizony.

JÁTÉKAJÁNLAT. Ahoj! Felbuzdulva aktuális Gamer-beli felszólításodon, íme az általam játszott MMORPG címe: Runescape. Ingyenes és fizetős változata is van, és az ingyenes része is hosszas szórakozást nyújthat. Van labirintus, jó sok quest és miegymás. Karaktergeneráláskor megválaszthatjuk a kinézetet, és amit használunk, az a karakterünkön vagy a kezében megjelenik. Lehet tárgyakat gyártani, ételt sütni, főzni. December 1-én pedig új kinézetet is kap, ha minden igaz. www.runescape.com ■ Alogonomus

Sok sikert és kellemes szórakozást ehhez a játékhoz is mindenkinek, aki kipróbálja. Küldhettek ám más, nem MMORPG ajánlatot is, elképzelhető, hogy olyan progik bukkannak így fel, amelyekkel amúgy sosem játszana senki, pedig nagyon jók. Ne felejtsétek el, az életben a legjobb dolgokért sosem kell fizetni! :)

ANTIJÁTÉKAJÁNLAT. Szeva Brazil! Közérdekű információ: gyerekek, NE!! kezdjetek el Enemy Territoryzni. Elsorvadtok a gép előtt, kigúvad a szemetek, és a hónaljszagotok miatt kirúg a nőtök. Inkább igyatok, de ne szokjatok rá az ET-re! Nekem már végem, de talán megmenthetek pár lelket... uff, ■ =[CVB]=JohnnyBravo

Na, akkor ezzel mégse játsszatok. Ez borzasztó. Nem lenne szabad ingyen adni egy ilyen játékot.

EGYEDI, KISSZÉRIÁS GAMER. Szeva megint! Két kérdésem lenne: 1. Ebben te és Lily vagy a járatos: mit tegyek, ha a legújabb Gameremből hiányzik az utolsó 40 oldal? 2. Jövő hónapban (most már ebben) tényleg az Imperium Galactica 2 lesz a teljes játék? Csak azért kérdem, meg mert én tegnap vettem meg eredetiben, és ma mondta a haverom, hogy az lesz a teljes játék. Kösz előre is. ■ Alexei the Russian-Man

1. Ebben egyáltalán nem én, vagy Lily, vagy akárki járatos a szerkesztőségből, ebben a kiadó, ezen belül is a terjesztés, megismétlem, a TERJESZTÉS járatos, őket tessék piszkálni minden hasonló dologgal, tehát ha hiányzik az oldal, ha sok az oldal, ha kevés a CD, ha tört a CD, ha négyzetes a CD, ha marcipános a CD, tojás alakú a CD, akármilyen alakú a CD, vagy akármi van az akármivel, aminek nem úgy kellene lenni a csomagban, amit megvettetek az újságostól. Sírva kérlek titeket, jegyezzétek meg: terjesztés, terjesztés, terjesztés, benne van az elérhetőségük az újság elején az impresszumban, nem bonyolult. Persze, hogy persze, akárkinek is írtok ide, mi is segítünk, de mi is csak azzal, hogy átküldjük a terjesztési főmuftikhoz a panaszt, és ők intézkednek, ergo ha ti is ezzel kezditek, némi időt spóroltok. Különben meg nem tudom, miért nem örülsz inkább egy ilyen extra Gamer-változatnak, az igazi hardcore gyűjtők egy-egy ilyenért össze-vissza szokták egymás verni.
2. Mint jól látható, valóban az IG2 most a teljes játék, és már most jó előre szólok itt is: a következő hónapban is az IG2 újabb 2 darab CD-je lesz a magazin játékmelléklete, tehát a mostani 2 CD és a következő 2 CD adja ki a TELJES játékot.

ÉRTÉKELÉS. Cső, te napbarnult, dél-amerikai, rasztás, füves állat! :-))) **(Haha, hát az a fűárus, aki arra akar alapozni, hogy nekem ilyen szart elad, az bizony éhen halna... Braz)** ***(Meg az a fodrász is, aki a hajadat be akarja fonni – a korr.)*** Most olvastam a klozeton, hogy Flatline hogyan értékeli a játékokat, de tetszene az a suli, ahol az 50%-ra 3ast adnak, mert szerintem nem csak a BME-n osztják a fúrót 50%-ig :-)))) na csőváz meg aluváz: ■ ASWMASTER

Bizony, ez így van. Az eddigi elégedetlenkedőknek ismételten szeretném felhívni a figyelmét az általános értékelési rendszerre, hogy bizony egy 50%-os teljesítmény az akkora fúró, mint állat. Ennek mondjuk nem sok köze van a gamer-világhoz, csak okulásul gondoltam, hogy szólok, a dedón kívül keményen értékelik a teljesítményt. Ehhez képest itt mi vagyunk a megtestesült jóság és engedékenység, de azért 50% nálunk is katasztrófát jelent, és 70%-os értékeléstől sincs mindenkinek erekciója.

SAVIZÉ. Hello Brazil! Tudtad, hogy a savi disszociációs állandó az egyensúlyi hidrogén-ion és savmaradék-ion koncentrációszorzatának a disszociálatlan savmolekulák egyensúlyi koncentrációjával képzett hányadosa? Tök jó, nem? Üdv: ■ zombienyuszie, alias Szij Péter

Mit mondhatnék. Gyönyörű. (Azonnal menj orvoshoz.) ***(Az asszony azt mondja, tapasztalatai szerint nem olyan nehéz ezt megtanulni, főleg, ha érted is, amit olvasol - a korr.)***

BORÍTÓ ÉS EGYEBEK. Haho. Mar reg mind fontolgattam, hogy megkerdem ezt. A Gamer palyafutasan szepen megfigyeltem, hogy lassan, de biztosan kifogytok a boritoszinekbol, es egyszer csak el fog jonni az a pillanat, amikor a Gamer Pink lesz. Latom, a lila mar megvan, tehat mar nincs sok a rozsaszinig, mi? ennyi>:-) ■ Kiss Róbert László

Nem lesz. Mint láthatod, a mostani szám borítója más lett, mint az eddigiek, és ezentúl valami hasonló stílusú lesz, valamint belül is további változások történtek, és ez még mind semmi, mert még továbbiakat tervezünk. Én pölö át fogom alakítani a Laza fejét egy erre a célra kimondottam alkalmasnak látszó csőkulccsal, de Broáf Sándor laptervező kisiparos sem fog engem szeretni, persze, most sem szeret, de akkor meg még jobban nem fog szeretni, amikor megtudja, milyen munkái lesznek még a Gamerrel. Szóval mindenféle folyamatos változást tervezünk, ami talán a jobb megfigyelőknek feltűnt, hogy ez tőlünk nem távolálló akármicsoda, hiszen eddig is mindig változott valami, csak most meg kicsit jobban változik. A levrov a következő számtól például a fokozódó nyomásnak engedve egy, vagy fél oldalas lesz csak...

SMS VERS. he? mi van? Nézel, mint a bivaly? jo kis vers mi? irj rola verselemzést, különben hazi feladat egyes. tördnek nem kell. korrnak sem.

Beírtam a karót...

GAMER PÓLÓ. Hello Braz! Na, az van, hogy nem tod, hogy hol lehetne szerválni egy gameres pólót? Tudod, hogy a szigeten lehetett kapni, de én csak 13 vagyok, úgyhogy érted? Előre is kösz! ■ Lord Chris

Sajnos gameres póló beszerzésére jelen pillanatban az egyetlen mód az, ha a szerkesztőségi tagok egyikéről, például a Lazáról letéped, de ezt a módját nem javasolnám, szerintem ő is csak akkor örülne ennek, ha 18-19 éves hölgyemények csinálnák ezt, talán nekik hagyná is, de nyilván olyan humanoid 18-19 éves nőnemű élőlény nincs, aki az én édes kis Törd.-ömről le akarná tépni a pólót, de ez most hagyjuk, nem ez a téma. ***(Ha lehetne választani inkább 25-30-as hölgyek jelentkezését várom, őket már nem kell tanítani :P - a törd.)*** **Visszatérve a pólókra, hát azok bizony az utolsó darabig elfogytak. Lesz belőlük újabb adag, ezeket majd a Gamerben elkövetett mindenféle játékban lehet megnyerni, a Gamer Bögrével egyetemben, megvenni azonban terveink szerint a továbbiakban ezeket nem lehet majd.**

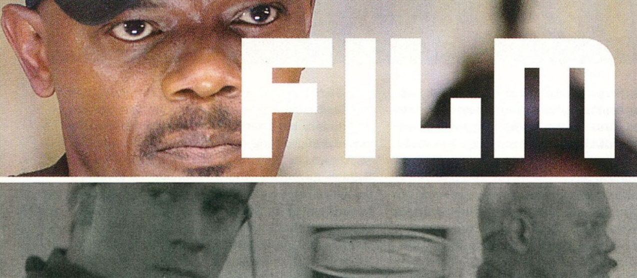
JEDI ACADEMY. Nagyon örülök, hogy legalább ti nem szidtátok az Academyt. Minden más újságban ócsárolták, hogy sz*r grafika stb. De ti legalább megvédtétek. ■ Ignácz Dániel

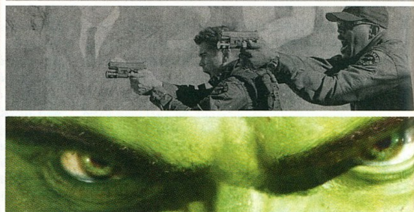
Ennek két oka van. Az egyik az, hogy Mocsyról teljesen nyugodtam kijelenthetjük, hogy egészen idióta Sztaszvósz fan, így alapállásból pozitívan közelít mindenhez, aminek ehhez a témakörhöz köze van, állítólag a jedi vallás felvételét is komolyan fontolgatja. Nem a témához tartozik, de az előző mondatban szerepel a „hozzáállás" szó, amelyben érdekes módon háromszor is egymás után dupla betű van a magyar nyelvre nem túl jellemzően. Ezért most mindjárt meg is hirdetem az első Gamer Bögréért folyó játékot: aki még egy ilyen értelmes magyar szót küld be, az egy remek kis bögrével lehet gazdagabb. Beküldési határidő a következő lapszám megjelenése. Na. A második ok ebből adódik: pl. ez a Mocsy gyerek tényleg játszott ezzel a játékkal, így megtapasztalhatott olyan dolgokat, amiből kiderült, hogy ez a játék jó. Pedig sokkal egyszerűbb lett volna, ha leírja, amit az első öt percben lát, csak, mint azt a levrov bevezetőjében írtam volt, nálunk nem ez a módi, még akkor se, ha ilyetén hozzáállással (Na, mi jut erről a szóról eszetekbe? Játék! Bögre!) is lehet játékmagazint készíteni. Nah, csak nem bírtam megállni, hogy ne írjam le, de mit csináljak, igen bosszant ez a fajta hozzáállás (Játék! Bögre!), amely másutt tapasztalható. Nem trendi ez a Mocsy gyerek, nem trendi.

Ennyi lett volna a levrov erre a hónapra, de ne szomorkodjatok, amíg a következő meg nem jelenik, addig is újra meg újra elolvashatjátok, mint ezt már javasoltam ezelőtt nemtommikor, és a jelek szerint be is vált, hiszen még mindig remek egészségnek örvendtek. Ez igazán örvendetes, nyilván szerepe van ebben annak a jelentős túlsúlynak, amelyet a számítógép előtt felszedtek, de ne szomorkodjatok, gondoljatok arra, hogy amikor a többiek éhen halnak, mi még éppen csak elkezdünk fogyni egy kicsit. Továbbra is előre hát az elhízásért folytatott kemény harcban, legyetek jók, a csajok éljenek, és majd egy hónap múlva a legszebb karácsonyi ajándékok egyikeként kaptok megint egy jó kis levrovot. Pusszantás.

■ Brazil brazil@westel900.net

FILM





PÓK

Eredeti cím: Spider – kanadai-francia-angol, 2002. Rendezte: David Cronenberg Írta: Patrick McGrath Szereplők: Ralph Fiennes, Miranda Richardson, Gabriel Byrne, Lynn Redgrave Forgalmazó: FF Film Mozibemutató: 2003. november 13.



Az elmegyógyintézetből szabadult Pók (Ralph Fiennes) hosszú idő múltán tér vissza London külvárosába, ahol nyomorúságos gyerekkorát töltötte. A városban járva felidéződik benne a múlt, annak minden borzalmával: alkoholista apja (Gabriel Byrne) a saját szeme láttára végzett anyjával (Miranda Richardson), hogy a pletykálkodásnak véget vetve együtt élhessen Yvonne-nal, a prostituálttal (Miranda Richardson). Az egyre inkább emlékeibe temetkező Pókban ismét elszabadul az őrület.

Ralph Fiennes pályáját eddig sem nevezhettük egyhangúnak, de a munkamániás színész nálunk aktuális filmjével végérvényesen kilábalt Az angol beteg-szerű romantikus hősszerepekből: hiteles alakítása láttán fel sem merül bennünk, hogy ez a férfi ugyanaz, aki legutóbb fülig érő mosollyal hódította meg Jennifer Lopezt az Álmomban már láttalak című zsenge, modernkori Edmond Dantés-adaptációban. A kanadai David Lynch-nek tartott David Cronenberg (Videodrome, Meztelen ebéd) Miranda Richardson kettős szerepeltetését leszámítva ezúttal mellőzi a szürreális megoldásokat, de ez nem jelenti azt, hogy a Pók ne lenne méltó darabja a rendező tekintélyes életművének.

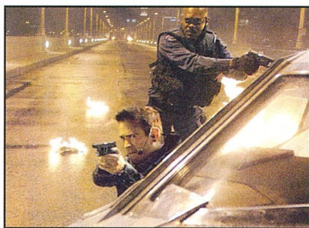
A folyamatos időugrásoknak, vízióknak és a nélkülözhetetlen Howard Shore hátborzongató zenéjének köszönhetően a film inkább tekinthető depresszívnek, mint felhőtlen szórakozásnak, de Cronenberg eddigi munkásságát ismerve ez talán nem is olyan meglepő.

S.W.A.T. – KÜLÖNLEGES KOMMANDÓ

Eredeti cím: S.W.A.T. – amerikai, 2003. Rendezte: Clark Johnson Írta: David Ayer, David McKenna Szereplők: Samuel L. Jackson, Colin Farrell, Michelle Rodriguez, LL Cool J Forgalmazó: InterCom Mozibemutató: 2003. november 20.

Alex Montel (Olivier Martinez), a gátlástalan bűnöző a médiát használja, hogy elérje célját: tetemes összeget ajánl fel annak, aki segít neki kijutni az országból. Másik, az előzőnél biztonságosabb börtönbe történő átszállítását ezért az egyik frissen kiképzett S.W.A.T. egységre bízzák, akik felkészültek a lehető legrosszabbra - kivéve arra, hogy a nagy dohány reményében egyik társuk válik árulóvá. A szökést követően a csoport megmaradt tagjaira vár a feladat, hogy még repülőre szállása előtt újra rács mögé dugják Alexet. Kezdetét veszi hát az éjszakai városi hajsza, melyben az a legszörnyűbb, hogy a parancsnok Hondo (Samuel L. Jackson) sem igazán tudja, kiben bízhat.

A feltörekvő Colin Farrell és az öreg motoros Samuel L. Jackson főszereplésével készült S.W.A.T. meg sem próbálja tagadni, hogy alapjai egy TV sorozatban gyökereznek (az eredeti S.W.A.T. 1975-ben 34 részt ért meg Amerikában, de Clark Johnson rendező is a kisképernyőn edződött), és pont ez az egyszerűség az, ami kiemeli az átlagból. A Bad Boys II. és megalomániás társai után jól esik látni egy ennyire egyszerű, kliséktől hemzsegő, ám talán éppen ezért felettébb szórakoztató B-filmet, mely nem törekszik görcsösen arra, hogy többnek hasson annál, mint ami valójában.

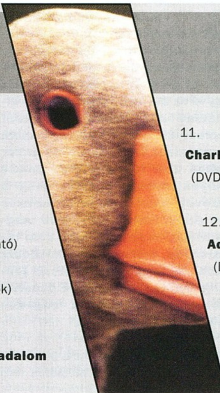


PROGRAMAJÁNLÓ – NOVEMBER

3.
Robbie Williams
(Budapest Sportaréna)

6.
Matrix - Forradalmak (mozibemutató)
Lilja 4-ever (mozibemutató)
Helloween (Budapest, Petőfi Csarnok)

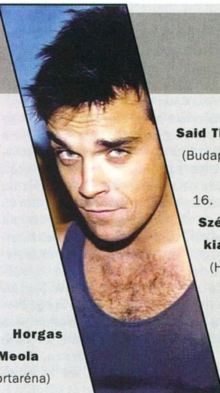
8 - 9.
Szent Márton-napi országos sokadalom
(Szombathely)



11.
Charlie kettős élete
(DVD megjelenés)

12.
Adaptáció
(DVD megjelenés)

14.
Carmen - Horgas Eszter, Al Di Meola
(Budapest Sportaréna)



Said Tichiti és Chalaban
(Budapest, Francia intézet

16.
Szép hazáért, ősz ki
kiállítás-megnyitó
(Hadtörténeti Múzeum

18.
Deep Purple
(Budapest Sportaré

HULK

Eredeti cím: Hulk - amerikai, 2003. Rendezte: Ang Lee Írta: John Turman, Michael France, James Schamus Szereplők: Eric Bana, Jennifer Connelly, Sam Elliott, Josh Lucas, Nick Nolte Forgalmazó: Universal Pictures Hungary

DVD specifikációk: Kép: 16:9 (1.85:1) Hang: angol (DTS), angol, magyar (5.1) Felirat: magyar, angol, dán, finn, norvég, svéd, izlandi, héber Lakossági megjelenés: 2003. november 11.



Bruce-t (Eric Bana), a tehetséges tudóst egy baleset során halálos adag gamma-sugárzás éri, de látszólag semmilyen fizikai sérülést nem szenved. Ha azonban feldühítik, apja (Nick Nolte) genetikai örökségének hála kontrollálhatatlan szörnnyé változik, aki elpusztít mindent, ami az útjába kerül. Egyedül egykori barátnője, Betty (Jennifer Connelly) tud úrrá lenni a zöld óriáson.

A képregény-adaptációkkal Dunát lehetne rekeszteni, az viszont nem túl gyakori, ha egy szakmailag elismert rendező neve díszeleg a stáblista élén. Ang Lee, a zseniális Jégvihar és a díjakban fürdő Tigris és Sárkány alkotója nem kis megdöbbenésre mégis elvállalta a Hulk megfilmesítését. Joggal hihetnénk, hogy Lee a 120 millió dolláros büdzsé bűvöletében mondott igent a projektre, a végeredményt látva viszont tisztán kirajzolódik az Oscar-jelölt direktor koncepciója: a film fittyet hányva a stúdió elvárásaira kizárólag a történet emberi oldalára helyezi a hangsúlyt, ezáltal minimális teret enged az akciójeleneteknek.

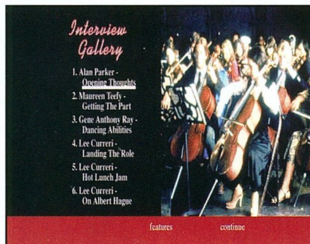
Az elgondolás dicséretes, a végeredmény viszont darabjaira hullik, a Hulk ugyanis túl sok mindent akar bemutatni egyszerre, kezdve az apa-fia és anya-lánya kapcsolattól egészen az értelmetlen hidegháborús fegyverkezés éles kritikájáig. A 138 perces játékidő kevésnek bizonyul, az olykor megmosolyogtató különleges effektusok pedig igencsak rontanak egyes jelenetek hitelén.

Lee nagyszerű osztott képernyős megoldásainak köszönhetően a Hulk hibáival együtt mégis a műfaj legjobbjai közé sorolható, mely a magyar feliratos extrákkal - köztük rendezői audiokommentárral - telezsúfolt kétlemezes DVD kiadásnak hála most minden bizonnyal tovább bővíti rajongótáborát.

HÍRNÉV

Eredeti cím: Fame - amerikai, 1980. Rendezte: Alan Parker Írta: Christopher Gore Szereplők: Lee Curreri, Laura Dean, Antonia Franceschi, Irene Cara Forgalmazó: Warner Home Video

DVD specifikációk: Kép: 16:9 (1.85:1) Hang: angol (5.1), német, spanyol (2.0) Felirat: magyar, angol, német, spanyol, portugál, dán, héber, izlandi, norvég, svéd, cseh, görög, lengyel, török, angol (nagyothallóknak), német (nagyothallóknak) Lakossági megjelenés: 2003. november 25.



„Fame! I'm gonna live forever. I'm gonna learn how to fly." - énekelte anno Irene Cara a hazai rádióadókon is gyakran visszaköszönő slágerében. A Hírnév egyik jelenetében az autóforgalom leáll, mikor a suliból kiözönlő tömeg táncolni kezd a jól ismert dalra, Alan Parker (Pink Floyd: A fal, Madárka) filmje viszont ezt leszámítva nem sok emlékezetes pillanatot tartalmaz.

A sztárrá válás több, mint puszta álom: sokak számára a hátrányos családi háttérből az egyedüli kiutat jelentheti. Ez a vágy hajtja a New York-i Előadóművészi Középiskola ambiciózus diákjait, de az áhított cél elérése csak nagyon keveseknek adatik meg. A felvételi vizsgától az iskola végéig tartó négy éven keresztül követhetjük nyomon néhány tanuló felnőtté válását, kezdve az első nagy szerelemtől az illúziók szertefoszlásáig.

Parker első Amerikában forgatott alkotása valószínűleg nem emelkedett volna ki a hasonszőrű generációs- és karrierfilmek közül, ha a legenda nem tartotta volna ennyi év múltán is életben: a mozibemutatót követően két TV-sorozat készült belőle (az egyik 1982-től '87-ig, a másik '97-től '98-ig futott), a történet musical változatát pedig mind a mai napig hatalmas sikerrel játsszák. Ehhez mérten a film DVD-kiadása jobbára nosztalgiázásra és a film hírének öregbítésére koncentrál: ellátogathatunk a forgatási helyszínül szolgáló iskolába, meghallgathatjuk az alkotók audiokommentárját, illetve láthatjuk őket a hangsáv rögzítése közben. ■ **Szalóky Bálint**

> S.W.A.T. - KÜLÖNLEGES KOMMANDÓ JÁTÉK

A S.W.A.T. – Különleges kommandó női főszereplőjét Michelle Rodriguez-t melyik számítógépes játék filmadaptációjában láthattuk?

A megfejtők között az InterCom jóvoltából két pólót és öt plakátot sorsolunk ki.

Beküldési határidő: 2003. november 25.

20.
Némó nyomában (mozibemutató)

23.
Budavári lantestek - Királyi és fejedelmi lantosok a fejedelmi Európában (Budapesti Történeti Múzeum)

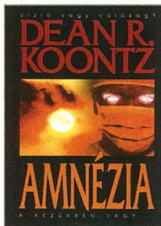
24.
Szép napok
(DVD megjelenés)

Kóla, puska, sültkrumpli
(DVD megjelenés)

25.
A Gyűrűk Ura: A két torony - bővített változat
(DVD megjelenés)
Kémek a sasfészekben
(DVD megjelenés)

27.
Kapitány és katona - A világ túlsó oldalán (mozibemutató)
Menedék (mozibemutató)
Történelmi krimik - kriminális történelem előadássorozat
(Szekszárd, Wosinsky Mór Megyei Múzeum)
Titokzatos folyó
(mozibemutató)

29.
Ozzy Osbourne
(Budapest Sportaréna)



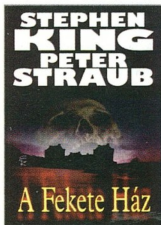
DEAN R. KOONTZ: AMNÉZIA

Susan közel húsz napig feküdt kómában egy ismeretlen városka kórházában. Miután magához tér, emlékei szép lassan visszatérnek, ám a munkahelyével kapcsolatos információkat továbbra is sűrű homály fedi. Pedig a kezelőorvosa mindent elkövet annak érdekében, hogy ez a helyzet megváltozzon.

Bezzeg vőlegényének tizenhárom évvel korábbi meggyilkolása teljes részletességgel elevenedik fel benne, főleg amikor a férfi rég halottnak hitt gyilkosai egymás után tűnnek fel a kórház folyosóin.

Az orvos szerint Susan csak képzelődik. A lány viszont – bár semmiféle bizonyítéka, vagy logikus magyarázata nincs rá – egyre biztosabb abban, hogy valamiféle összeesküvés áldozata.

Animus Kiadó (2003)



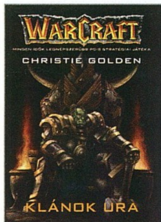
STEPHEN KING PETER STRAUB: A FEKETE HÁZ

Jack Sawyer, a Los Angeles-i rendőrség fiatalon visszavonult sztárnyomozója „A Talizmán" után húsz évvel sem tud elmenekülni a Sorsa elől. Pedig mindent elkövet azért, hogy kimaradjon az új lakhelyén garázdálkodó sorozatgyilkos utáni nyomozásból.

Csakhogy amikor a harmadik kisgyerek brutálisan megcsonkított holtteste is előkerül, és eltűnik a negyedik áldozat, már nem hagyhatja figyelmen kívül az egyre erőszakosabb jelzéseket. Ha mégis így tesz, a Halász tovább öldösi a helybéli gyerekeket, a Bíbor Király pedig ledönti a Setét Tornyot, és átveszi a világok feletti uralmat.

Ha azonban követi a nyomokat, be kell mennie a hátborzongató Fekete Házba.

Európa Könyvkiadó (2003)

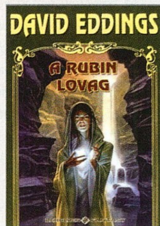


CHRISTINE GOLDEN: WARCRAFT KLÁNOK URA

Mivel a tünde-törp-ember seregek visszaverték a démoni erők által feltüzelt ork-goblin-troll-sárkány seregeket, lassan visszatér a béke Azeroth világára. Bár szórványosan folynak még harcok, a vesztesek fogolytáborokban tengetik reményvesztett életüket.

Aztán jön egy fiatal ork fiú, Delej, aki az emberek között nevelődött gladiátorrá, ám egyrészt elege lett belőlük, másrészt vágyott az övéi után, ezért megszökött. A saját népével való első találkozás meglehetősen kiábrándító volt számára, ám ahelyett, hogy ő is belesüllyedne az önsajnálat mocsarába, inkább lépéseket tesz a helyzet megváltoztatása érdekében. Így találkozik Pokolsikollyal.

Szukits Könyvkiadó (2003)

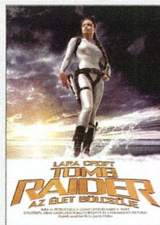


DAVID EDDING: A RUBIN LOVAG

Sir Sparhawknak, a Királynő Bajnokának pillanatnyilag az a legfőbb gondja, hogy királynője megmentése érdekében meg kell találnia a Bhelliom nevű mágikus ékkövet, amelyet ötszáz évvel korábban, a Randera-tó környékén lezajlott hatalmas csatában láttak utoljára. Erről semmilyen írásos anyag nem maradt fenn, így hőseink kénytelenek helyszíni szemlére indulni. Ha az élők nem, talán a holtak majd segítenek nekik.

Útjuk során nem kevés bosszúságot okoz a gonosz Azash isten rovarszerű szolgája, sőt, a helyszínre érve szembesülniük kell azzal a nyilvánvaló ténnyel, hogy nem ők az egyedüliek, akik Sarak király „kincsét" keresik. Viszont őket szorítja legjobban az idő.

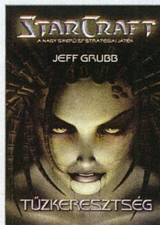
Beholder Kiadó (2003)



DAVE STERN: TOMB RAIDER – AZ ÉLET BÖLCSŐJE

Ha Bryce nem ismerkedett volna meg az interneten egy pofával, aki egy kínai műhold irányítóközpontjának vezetője, valószínűleg soha nem vette volna észre, amikor az Égei-tenger egy bizonyos pontján a felszínre bukkan egy nyolcágú csillag a Holddal, benne Nagy Sándor portréjával. Ha Lara nem hallott volna a makedón hadvezér által építtetett Holdtemplomról, ahová hódításai során összeszedett kincsei egy részét rejtették, és ha a gátlástalan tudós, Dr. Jonathan Reiss nem akarná megszerezni a legendás Pandora szelencéjét, hogy annak tartalmát a világra szabadítsa, Lady Croft nyugodtan kipihenhetné előző kalandja során szerzett sérüléseit.

Szukits Könyvkiadó (2003)



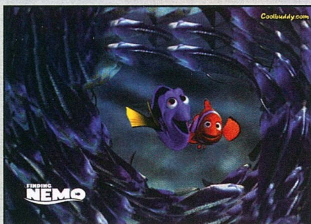
JEFF GRUBB: STARCRAFT – TŰZKERESZTSÉG

Arcturus Megsk gátlástalan, totális hatalomra törő politikus, aki képes ellenségességet, mi több, fegyveres konfliktust szítani az emberiségen belül, képes megtörni egy különlegesen képzett lidércharcos rendívül erős mentális kondicionálását azért, hogy a birodalom helyett őt szolgálja, és képes elintézni, hogy a belső viszálykodástól megtépázott Emberi Konföderációnak egy időben két, egymástól gyökeresen eltérő, ám agresszív faj támadásával is szembe kelljen néznie. És ha nem lenne Michael Daniel Liberty újságíró, aki kényszerűségből ugyan, de aktív szerepet vállal a kialakuló harcokban, az emberiség soha nem tudná meg az igazságot.

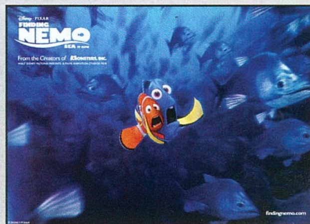
Szukits Könyvkiadó (2003)

FILM

némó nyomában







Disney, Pixar, komputeranimáció. Ez a triumvirátus egymagában biztosítja, hogy legyen bár szomorú a kezdet, és kissé klisé a folytatás, kicsik és nagyok is jól fognak szórakozni a filmen. Mert Disney ide, rajzfilm oda, a kezdetek erősen feszegetnek olyan fogalmakat (születés, halál), amelyekkel nem feltétlenül kell a 4-6 éveseket terhelni, sőt, ha a filmet Spielberg rendezi, tulajdonképpen az első öt percben ledarált, sőt átugrott eseményekből (gonosz lény brutálisan lemészárolja az ikrákat - persze egy kivétellel -, és az azokat védő „mamahalat") egész estés, Oscar-esővel jutalmazott film lett volna. Szerencsére nem Spielberg rendezte a filmet.

A történet némi időugrással folytatódik, amikor is Marlin - aki a magyar fordítás zsenialitásában Pizsivé keresztelődött - először viszi iskolába az ő egyetlen kis porontyát, Némót. Mivel Pizsi - az átélt trauma hatására tulajdonképpen érthető módon - már-már Woody Allen-i szinten paranoiás, ez sokkal inkább az ő próbája lenne, és persze el is bukja, hiszen 100 perc nem szólhat feneketlen boldogságról, csak hittérítő kazettákon.

Az apa-fiú konfliktus odáig fajul, hogy Némó - bizonyítandó ikrásságát - elúszik egy Ismeretlen Vízi Objektumig. A kísérlet sikerül, ám a visszaúton a jármű szörnyűséges tulajdonosa foglyul ejti az ifjú halat. Nosza, valakinek ki kell szabadítania Némót, de a jelentkezők nem tolonganak, így Pizsinek kell minden bátorságát összeszednie, és elindulnia egy szinte biztos kudarcra ítélt küldetésre.

A történet itt kettéágazik, a jelenetek egy részéből megtudhatjuk, hogy a szörnyű lény csupán egy barátságos fogorvos (azaz tényleg szörnyű lény...), aki szeret halakat gyűjteni, ám unokahúga, akinek Némót ajándékba szánja, valódi halgyilkos. Ezután a Nagy szökésen és Csibefarmon kiokosodott helyi akváriumlakók különféle szökési tervekkel állnak elő, hogy ifjú barátjukat és lehetőleg magukat is megmentsék.

Eközben Pizsi elszántan törekszik előre, míg már maga sem tudja, merre tart, szerencsére hamar mellécsapódik az animációs és rajzfilmek kimaradhatatlan kelléke, a be nem álló szájú táncos-komikus, ez esetben Dory, akit azonban az orvosi szakkifejezéseket is értő tízévesek kedvéért Szenillának neveztek (itt főszerkesztői utasításra kötelességem megjegyezni, hogy a hal eredetileg a világ egyik leghíresebb leszbikusa, Ellen DeGeneres hangján szólal meg). Innen már zajlanak az események: cápák, aknák, medúzák, sebességmámorban úszó, ám saját teknőcvoltuktól lelassult (ebbe a vonulatba nem érdemes beleúszni...) teknőcök, mindenevő sirályok, valamint kaland, vidámság és tanulságos befejezés.

Mindez a Pixartól megszokott színvonalon és humorral, ami ha nem is teszi felejthetetlen alkotássá a Némó utáni hajszát, de mindenkinek kellemes kikapcsolódást biztosít.

Persze a Disney nem is lenne Disney, ha nem árasztana el mindent Nemo sapkával, bögrével, kulcstartóval, táskával, sőt netes kártyagyűjtögetéssel. De ez még odébb van, addig is felhőtlenül mulathatunk a filmen.

GYERE VELÜNK MOZIBA!

Az Intercom, a produkció magyar forgalmazója 2003. november 17-én hétfőn este 20 órára a Gamer Magazin olvasóinak bemutató vetítést szervez a Hollywood Multiplex Óbuda filmszínházban, az EuroCenter Óbudában. A jegyeket a 350-8276-os telefonszámon lehet igényelni november 10-én, 10 és 13 óra között. A jegyigényléseket „érkezési" sorrendben elégítjük ki. A szerencsés telefonálók a jegyeket másnap, november 11-én a szerkesztőségben vehetik át, 10 és 13 óra között, a Gamer Magazin novemberi számának felmutatása ellenében.

Telefonálj, és nyerj 2 jegyet!

LINKAJÁNLÓ

www.pixar.com
disney.go.com
www.cinematrix.hu/nemonyomaban







A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már kapható a boltokban 2001 egyik legsikeresebb akciójátékának (Max Payne) a folytatása. A felturbózott grafikus motor, Bullet Time 2.0 és a Havoc fizikai motor mellett eszméletlen hangulatos zene (nézzétek meg a trailert a CD-n!) és profin kidolgozott történet biztosítja a játék sikerét. Játékmenet terén megmaradtak az alapoknál, a pörgős akciójelenetekkel tarkított filmszerű élmény sok órára a monitor elé szegezi az akciójátékok rajongóit. Kihagyhatatlan...



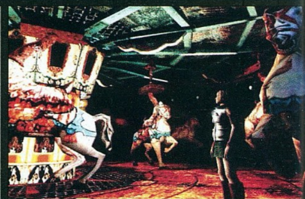


EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Rick Goodman, a volt Ensemble tag marad a kaptafánál, továbbra is a történelmi alapú RTS-ek körül bábáskodik. A Stainless Steel Studios az Empire Earth után újabb valós idejű stratégiai játékfejlesztésbe fogott, ebből lett az Empire: Dawn of the Modern World. Az 1000 esztendőt felölelő stratégiai játék a korai középkorban indul, és egészen a második világháború végéig tart. Grafikailag óriási előrelépés történt az Empire Earth óta, az előzetesen kiadott képeken jól látszik, hogy a grafikusok mennyire ügyeltek arra, hogy minél több részletet belezsúfolhassanak a képernyőbe.

SILENT HILL 3

A túlélő horror műfajában a Konami cég Silent Hill sorozata igen előkelő helyet foglal el. Az első rész ugyan még csak konzolra készült el, de szerencsére a Konami 2002-től szépen kezdi átportolni a játékait PC-re is (Metal Gear Solid sorozat, Silent Hill sorozat...). Igaz ugyan, hogy ezek a konverziók nem használják ki teljesen a korszerű processzorok és videokártyák lehetőségeit, viszont a japán túlélő horrorokra jellemző frenetikus hangulat megmaradt. Ajánlott felhasználási módja: éjfél után, teljesen elsötétített szobában, lehetőség szerint kulcsra zárt ajtó mögött. Gyengébb idegzetűek és szívproblémákkal küszködő játékosok inkább keressenek más elfoglaltságot.





CALL OF DUTY VS. MOH: PACIFIC ASSAULT

A demó verzió után végre valahára a teljes változat is megjelenik, amelyben az amerikai és az angol csapatok mellett az orosz elvtársak nagy honvédő háborújában is részt vehetünk (azért szerintünk nagy sikere lenne egy fordított felállásnak is, különösen Közép-Kelet-Európában). A Medal of Honor készítőinek legújabb második világháborús játéka az E3-as bemutató után került a reflektorfénybe, és azóta az ügyes marketingkampánynak köszönhetően folyamatosan a figyelem középpontjában áll. Amennyiben tartani tudják a beígért novemberi megjelenést, a Pacific Assault is a boltokba kerül. Mindkét játék a Quake 3 igen erősen módosított motorját használja, így az összehasonlítás nem lesz nehéz. Készüljetek, novemberben kemény csatározásoknak lesztek tanúi.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

IMPERIUM GALACTICA II 2. RÉSZ (MAGYAR)

Az Imperium Galactica második része a 4 CD-s terjedelemnek köszönhetően két részletben kerül leadásra. A mostani számban megtalálhattátok a telepítő CD-t, valamint a Solarionokat. Ez a hadjárat természetesen teljesen játszható, nem kell használni az utolsó két lemezt. A következő hónapban azonban az űrháború folytatódik, két újabb faj kapcsolódik a csatározásokba. A brutális fegyverekkel felszerelt Kra'henek mellőznek minden diplomáciát és finomkodást, erővel veszik el a területeket. A kalmárszellemben játszó Shinarik egészen más oldalról közelítik meg a kérdést, őket egyedül a profit érdekli, ebből finanszírozzák a hadműveleteket.







A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. NOVEMBER 21-ÉN JELENIK MEG!